

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

avril 94

HORS-SÉRIE N° 11

Un jeu de rôle médiéval- fantastique complet



7,75 \$ can
uyane 50 F

Scan by...

CONCEPT
MASTER

SANG DRAGON

SANG DRAGON

Dans le ciel brille un énorme soleil rouge, à la surface boursouflée, ravagée par des tempêtes de feu. C'est lui que l'on nomme *SangDragon*, et c'est lui le responsable des pluies toxiques qui dévastèrent l'archipel de Malienda il y a des centaines d'années. Depuis, la lune elle-même est devenue rousse et nombreux sont les habitants qui racontent comment leurs aïeux devaient parfois vivre sous terre, et quels monstres effrayants sont apparus alors.

Aujourd'hui, les pouvoirs magiques des Guetteurs éloignent de tels désastres, à moins que ce ne soit le fait des Nouveaux Dieux, ou encore des Chevaliers d'Harad qui patrouillent sur leurs dragons volants. Ce qui est sûr, c'est que la fréquence des pluies a diminué depuis que les Sphères (les créations des dieux ?) passent dans le ciel, chacune à son rythme, gigantesques boules de terre et de métal, parfois plus grosses que la lune elle-même.

Bref, la vie serait paisible pour les Gaëls, les Elfes, les Nains et toutes les autres races de Malienda si le fléau majeur de l'humanité n'était revenu : la guerre, la soif de pouvoir, le désir de dominer... Vos aventuriers pourront-ils lutter contre la puissance montante du Prince d'Ombre, le seigneur des régions souterraines ?



le jeu de rôle élémentaire **SIMULACRES**

SangDragon est un jeu de rôle complet. Il contient des règles, des descriptions de créatures, un historique de l'archipel de Malienda, un grand scénario. Mais il n'est pas que cela. Venant après le hors-série n° 10 de *Casus Belli*, *Simulacres*, il en reprend les mêmes règles, permettant ainsi aux joueurs du système *Simulacres* de jouer dans un nouvel univers médiéval-fantastique, plus riche encore. Par contre, si vous êtes débutants, vous ne trouverez pas *SangDragon* d'explications sur ce qu'est le jeu de rôle, ni de conseils sur comment gérer une partie, écrire des scénarios (même si toutes les règles sont expliquées en détail). Cela, c'est dans *Simulacres*.

À l'opposé, les règles de magie de *Simulacres* étaient courtes, celles de *SangDragon* sont volumineuses. Ce n'est pas pour que vous les utilisiez toutes à la fois, mais pour que vous puissiez vous en servir comme d'un mécano à intégrer dans vos propres univers. Ainsi, pourquoi ne pas imaginer une aventure au XX^e siècle avec du vaudou et du spiritisme ? Les règles combinées de *SangDragon* et de *Simulacres* vous le permettront.

Enfin, l'archipel de Malienda n'est qu'une partie du monde de *SangDragon*, et la carte que vous trouverez page 53 vous permettra d'y placer vos propres univers, mais aussi d'y insérer les divers mondes qui ont pris naissance dans les pages de *Casus Belli* depuis la création du magazine : Alarian, Laelith, Goferfinker... Et que tous ceux qui trouvent de temps en temps des allusions à *Pern*, *Dune*, *Alien*, *Zargos*, et bien d'autres mondes imaginaires ne s'y trompent pas : ceux-là nous ont faits rêver aussi, et c'est une façon de leur rendre hommage.

Amicalement
Toute l'équipe

- 3 Éditorial**
- 5 Sommaire**
- 6 Règles : le personnage**
- 9 La feuille de personnage**
- 10 Règles : les mécanismes du jeu**
- 16 Règles : les Intervenants**
- 18 Règles : les règles de campagne**
- 20 Règles : créer un personnage pour *SangDragon***
- 22 Règles : les principes de la magie**
- 29 La feuille du magicien**
- 30 Aide de jeu : les listes de sortilèges**
- 46 Bestiaire : animaux, monstres et peuples**
- 53 Univers : l'archipel de Malienda**
- 62 Univers : l'île de Malienda**
- 71 Les personnages prêtirés**
- 73 Scénario : *La saga du Prince d'Ombre***

CASUS BELLI HS n° 11 avril 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Dépôt légal: 2^e trimestre 1994. ISSN: 1250-3924. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1994 sauf règles de Simulacres (p. 6 à 19 et 22 à 45) copyright© 1987-1994 Pierre Rosenthal. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial: Marie-Hélène Arbus. Directeur des études: Roger Goldberger. Directrice commercial publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef: Pierre Rosenthal. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle assistée de Didier Guiserix. Maquette: Pierre Rosenthal assisté de Gordana Dion. Secrétariat: Kooka Latombe-Arba. Illustrateurs: Christian Alamy, Rolland Barthélémy, Cyrille Daujean, Jean-Denis Pendanx.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing: Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes: Bernadette Cribier. Abonnements: Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Pierre Bieuron. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. Tél.: (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, assistée de Jean-Christophe Derrien, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9h à 12h; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada: 36 \$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse: 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

SangDragon 1.0 est réalisé sur Macintosh II, IIfx, LC et 840AV, à l'aide des logiciels Nisus 3.4 LF, Sans-Faute 2.1, Quark Xpress 3.11, Aldus Freehand 3.1, Aldus Fontographer 4.03 et Adobe Photoshop 2.5.1. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél.: (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél.: (1) 60.69.56.16.

Générique

Univers et scénario

Marc Deladerrière

Règles

Pierre Rosenthal

Bestiaire

Marc Deladerrière & Pierre Rosenthal

Listes de sortilèges

Didier Guiserix & Pierre Rosenthal

Plans & cartes (sauf le monde)

Cyrille Daujean

Dessins symboliques de la magie

Rolland Barthélémy

Carte du monde

Didier Guiserix

Autres dessins

Jean-Denis Pendanx et Christian Alamy

Couverture

Jean-Denis Pendanx,
mise en couleur par Bruno Bellamy

Simulacres est une marque déposée par Pierre Rosenthal

RÈGLES DE BASE

Le personnage du joueur

Les règles de *SangDragon* (qui sont les mêmes que celles de *Simulacres*) sont présentées dans les chapitres suivants. Nous avons pris comme postulat que les joueurs utiliseraient les règles que nous appelons « de campagne ».

C'est-à-dire des règles de difficulté moyenne, légèrement plus compliquées que les règles de base destinées aux débutants. Mais vous pouvez tout à fait jouer avec les règles de base, ou les règles de campagne, tout est prévu pour cela. Néanmoins, afin de ne pas alourdir chaque nouvelle règle, en précisant à chaque fois dans quel cas elle s'emploie, nous supposons que nous restons dans le cadre des règles de campagne.

Ceux qui veulent être guidés, avec des règles plus simples, auraient avantage à se procurer *Simulacres*, ainsi d'ailleurs que ceux qui désirent des règles plus complexes (comme la localisation des points de vie, les poursuites, les pouvoirs psychiques, etc.).

C'est néanmoins pour vous laisser le choix du degré de complexité des règles que nous avons suivi la même progression de règles que pour *Simulacres* : d'abord savoir comment fonctionne le personnage et comment le créer avec les règles de base ; puis la découverte des mécanismes du jeu (p. 10) ; et enfin comment effectivement créer un personnage pour le monde de *SangDragon*, avec les règles de campagne, et toutes les adaptations nécessaires (p. 16).

Les règles de magie (p. 22) n'auront à être connues que du meneur de jeu et des joueurs dont le personnage est magicien.

Description et création

La première chose que doit faire un joueur avant de commencer une partie de jeu de rôle, c'est de choisir le personnage qu'il va incarner. S'il est débutant, indécis ou pressé, nous lui conseillons de choisir un personnage prêtiré, c'est-à-dire un personnage tout fait. Il y en a six de prévus, que vous trouverez en page 71, dont vous pouvez vous inspirer et qu'il est possible de photocopier ou même de découper.

Un paradoxe de la création de personnage dans le jeu de rôle est qu'il faut souvent un peu savoir comment « fonctionnent » les règles pour savoir si son personnage correspond bien à ce que l'on veut, mais que l'on ne peut bien saisir le mécanisme des règles qu'après avoir créé un personnage. C'est un peu le problème de l'œuf et de la poule. Mais ne paniquez pas, tout cela n'est pas si compliqué.

Le plus simple, c'est de lire la description des caractéristiques d'un personnage avec une feuille vierge (page 9) devant soi, ou avec un des prêtirés (page 71). Vous pourrez créer un personnage au fur et à mesure, puis passer aux mécanismes du jeu (page 10 et suivantes) pour savoir comment va « fonctionner » votre personnage.

Les Caractéristiques

Elles sont divisées en plusieurs catégories. Voici, pour chacune, comment remplir la feuille de personnage, lorsque vous en créez un.

Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. Un personnage est composé (symboliquement) du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

 **Le Corps** sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). Il recouvre diverses capacités physiques comme la force, l'agilité, l'endurance.

 **Les Instincts** regroupent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par eux que s'expriment le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage ; mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions. Une personne instinctive pourra sentir des présences, se rattraper de justesse lors d'une chute, etc.

 **Le Cœur** est le domaine des sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un qui a une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais aussi mieux résister aux influences extérieures, alors qu'un personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire (incapable de s'en tenir à une décision prise).

 **L'Esprit** gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.) mais aussi l'invention, l'imagination.

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort), 4 et 5 étant des valeurs moyennes. Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes.

Exemple : Corps  5, Instincts  6, Cœur  4, Esprit  3 ; un tel personnage est très instinctif, privilégiant ce qui est physique, moyennement amical et pas du tout réfléchi. Une vraie tête brûlée.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne les utilise pas, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Esprit  et Perception  servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Corps  et Action  servent à donner un coup de poing ou faire un saut en longueur. Le tableau ci-contre résume ces diverses combinaisons. Les Moyens sont au nombre de quatre :

 **La Perception.** Elle sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose. On l'utilise aussi dans tous les cas où il est plus important de réagir qu'agir. Ainsi, pour éviter une voiture qui grille un feu rouge, c'est la Perception que l'on utilisera, pour déterminer si on a vu la voiture à temps. De même, le fait de viser, même pour utiliser un fusil, se fera avec la Perception.

 **L'Action.** Ce Moyen sert lorsque l'on doit avoir une action effective. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des plus utilisés des Moyens. L'Action servira pour un bras de fer comme pour résoudre une énigme.

 **Le Désir.** Ce Moyen représente toutes les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. C'est sans doute le Moyen le plus difficile à appréhender, mais aussi celui qui a le plus de possibilités. On peut ainsi « désirer » survivre, inventer des engins ou des poésies extraordinaires ; bref, arriver à se dépasser.

 **La Résistance.** C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts.

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort) ; 2 étant une valeur moyenne. Attribuez un total de 10 points pour l'ensemble de vos Moyens. Il est possible, mais déconseillé, de mettre un score de 0 dans un des Moyens.

Exemple : Perception  2, Action  3, Désir  3, Résistance  2 ; ce qui indique un personnage assez moyen, plutôt actif, pas très perspicace, qui ne sait pas trop encaisser les coups durs, mais qui sait y réagir efficacement.

Règles

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur.

Ainsi, même si on utilise ses facultés de perception, certains individus sont plus à l'aise pour suivre les traces d'un animal dans la forêt, alors que d'autres sauront plus facilement déceler un passage secret dans une bâtisse. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique.

Minéral. Ce Règne représente toute la nature non vivante. C'est-à-dire les rochers, les pierres, mais aussi l'eau (océans, lacs, rivières) ou l'air (le vent, le ciel). Ainsi, lorsque l'on veut faire le point en mer, ou connaître la météo, on utilise le Règne Minéral.

Végétal. Ce Règne représente tout ce qui est vivant et (a priori) sans conscience. On l'utilise avec les plantes, les arbres, les lichens.

Animal. Ce Règne sert à chaque fois que l'on a des interactions avec des créatures vivantes qui ont un comportement instinctif (que l'on nomme animal) plutôt qu'intellectuel (comme les humains). C'est pourquoi il arrive que ce Règne soit utilisé dans des circonstances particulières avec des humains : si un Indien essaye d'appeler son animal totem, si un officiant vaudou se livre à son dieu loa, ils font appel à la personnalité animale qu'ils possèdent en eux.

Humain. Ce Règne est un des plus importants car il est utilisé de deux façons bien différentes. Dans un premier temps, comme tous les autres Règnes, on l'utilise dans les interactions avec d'autres humains (séduction, psychologie...). Dans un deuxième temps, il sert dès qu'on utilise ses propres capacités (courir, résoudre une énigme...). En fait, le jeu part du principe philosophique grec : connais-toi toi-même pour connaître les autres. Il peut arriver que l'on ait des interactions avec des créatures qui ne soient ni animales (elles réfléchissent) ni humaines (elles ont des modes de pensée trop étranges pour nous ; comme des extraterrestres, des dieux non anthropomorphes...) auquel cas aucun de ces deux Règnes (Animal et Humain) ne s'applique.

Mécanique. Ce Règne représente tout ce qui est utilisé comme outil ou instrument, au sens le plus large du terme. Ainsi l'os, qui pourrait être considéré comme Minéral (en voie de fossilisation) est considéré comme un outil dès que l'homme des cavernes l'utilise pour la chasse ou la guerre (voir 2001 l'odyssée de l'Espace). Évidemment, les voitures, les armes à feu, les presse-purées, les ordinateurs, sont tous du domaine Mécanique. Mais cela va plus loin, car on considérera aussi que les lois de la physique et des mathématiques sont des « outils » pour comprendre l'univers. Ainsi, si un psychiatre veut inventer une nouvelle méthode psychiatrique, il utilisera le Règne Humain, car son domaine d'application est l'esprit humain ; mais un physicien voulant découvrir de nouvelles lois des interactions interatomiques utilisera le Règne Mécanique (même si c'est avec son cerveau qu'il réfléchit).

		
Minéral	Végétal	Animal
		
Humain	Mécanique	Néant

Pour le Néant @, explications page 22

Création du personnage

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort), 1 étant la valeur normale. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin, après les Énergies.

Combinaisons des Composantes et des Moyens

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique (expliquée dans les mécanismes du jeu, voir page 10 et suivantes) et il vaut mieux les considérer comme des « jokers » (qui typent un peu plus les personnages) que de compter tout le temps sur elles. Il y a trois Énergies de base :

La Puissance permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Cette Énergie n'est utilisable que quand une certaine « force » est applicable. Ainsi, on peut ajouter de la Puissance à un coup de poing, à une tentative de séduction, au dépouillement d'un volumineux dossier d'enquête. Mais on ne peut donner de la Puissance à un coup de feu (c'est le pistolet qui tire), à la conduite d'une voiture, etc.

La Rapidité permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la rapidité joue un rôle. C'est le cas du combat au contact, des poursuites où les réflexes jouent, si une action est faite dans la précipitation...

La Précision permet aussi d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, savoir trouver le mot juste. La Précision peut en fait servir quasiment tout le temps, sauf dans les circonstances passives (comme résister à une maladie, à un hypnotiseur) où seule la Puissance peut servir.

Création du personnage

À l'instar des Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (moyenne), 1 (supérieure) ou 2 (forte). Comme les Énergies sont des « bonus » par rapport à la moyenne, une valeur de 1 n'est pas « normale » (comme pour les Règnes) mais déjà considérée comme supérieure. En effet, le Règne est utilisé tout le temps alors que l'Énergie ne pourra servir que de temps en temps. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin.

Autres Énergies

Il existe d'autres Énergies mais elles dépendent du contexte, de l'univers de jeu que vous avez choisi. Cela peut être de l'Énergie magique, psionique, etc. A priori, vous n'avez pas à en créer vous-même, mais votre personnage peut être amené à utiliser cette Énergie, auquel cas vous devrez à chaque fois consulter les règles spécifiques. Notez simplement que votre personnage ne pourra avoir ces capacités spéciales que s'il a mis des points dans cette Énergie. Ainsi, par exemple, si vous jouez dans un univers magique où les sorciers sont une réalité, il existera une Énergie de sorcellerie. Si votre personnage a des points dans cette Énergie, il pourra être ou devenir sorcier ; sinon, la sorcellerie lui sera totalement inaccessible.

Création du personnage

En tout, pour l'ensemble des Règnes et Énergies, vous disposez d'un total de 8 points. Comme il y a 5 Règnes et 3 Énergies de base, cela vous permet de mettre 1 point partout. Si vous choisissez d'avoir un personnage moins équilibré, le minimum dans un Règne ou une Énergie est de 0, le maximum de 2. S'il existe une Énergie supplémentaire dans un univers de jeu (comme la magie), le total des points n'augmente pas et est toujours de 8. De plus, cette Énergie spéciale ne peut pas être montée à 2 (seulement à 0 ou à 1).
Exemple : Minéral @ 0, Végétal @ 0, Animal @ 1, Humain @ 2, Mécanique @ 2, Puissance @ 2, Rapidité @ 1, Précision @ 0 ; ce personnage ne connaît pas grand-chose de la nature en général, à peine les animaux, par contre il a des affinités avec les humains et leurs outils. De plus, il est très costaud, et plus rapide que précis.

		
Puissance	Rapidité	Précision

La répartition des points entre Règnes et Énergies est une des clés de la création du personnage.

L'état du personnage

Trois compteurs distincts indiquent quel est l'état actuel de votre personnage. En effet, celui-ci va vivre des aventures mouvementées et trépidantes, pleines de danger. Il est bien possible qu'il soit blessé, essoufflé, choqué (pire, il peut mourir). Pour savoir où il en est, on utilise trois compteurs de « points » : les points de vie, les points de souffle, et les points d'équilibre psychique.

Points de vie

Les points de vie (en abrégé : PV) indiquent la quantité de dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Le total maximum de ses points de vie dépend de sa morphologie. Pour la connaître, additionnez ses scores en Corps  et Résistance  :

— De 1 à 5, sa morphologie est faible. Il a 4 points de vie.
— De 6 à 8, sa morphologie est moyenne. Il a 5 points de vie.

— De 9 à 14, sa morphologie forte. Il a 6 points de vie.
Si à un moment votre personnage tombe à 0 point de vie, il est mort, la partie est terminée pour vous. S'il est blessé, et que sa blessure a été soignée, il récupérera 1 point de vie par jour. Dans les univers magiques, il existe des potions qui aident à guérir plus vite, de même que des soins dans un hôpital ultramoderne peuvent accélérer cette récupération. Quelle que soit la façon dont les points de vie sont récupérés, leur nombre ne peut dépasser le maximum indiqué par la morphologie.

Points de souffle

Tous les personnages ont 4 points de souffle (en abrégé : PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (matraque, coup de poing...) ou quand ils font des efforts (en général quand on utilise ses Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 10 et suivantes). Si le personnage tombe à 0 point de souffle, il perd conscience. Les points de souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos. On ne peut dépasser le maximum de ses points de souffle.

Points d'équilibre psychique

Tous les personnages ont 4 points d'équilibre psychique (en abrégé : EP). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des chocs psychologiques (terreur, perte d'un être aimé...) ou s'ils se concentrent pour augmenter leurs chances de réussite (en général quand on utilise les Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 10 et suivantes). Si le personnage arrive à 0 point d'équilibre

Une autre méthode pour créer ses Composantes

Sur la feuille de personnage, les cadres où l'on inscrit le score des Composantes comportent trois petites cases. Celles-ci servent si vous désirez créer vos personnages d'un façon plus imagée. Comment procéder :

Pour chaque Composante, la première case représente votre potentiel à votre naissance ; la deuxième case est la façon dont elle a évolué au cours de votre enfance et votre adolescence, suite à votre éducation et votre milieu ; la troisième case représente vos propres efforts d'amélioration. Si vous décidez que la valeur d'une case est forte, noircissez-la. Si vous décidez qu'elle est faible, laissez-la en blanc. Pour l'ensemble des quatre Composantes, vous devez noircir 6 cases, et en laisser 6 en blanc. Ensuite, calculez la valeur de chaque Composante en sachant qu'une case blanche vaut 1 point, et qu'une case noire vaut 2 points. Voyons, d'après l'exemple ci-contre, comment interpréter ce processus de création. Ce personnage

Composantes		3 à 6 (18 pts.)
	CORPS	5
	INSTINCTS	4
	COEUR	5
	ESPRIT	4

a une valeur de Corps de 5 (2+1+2), qui lui vient d'une bonne constitution à la naissance, qu'il n'a pas vraiment travaillé durant son adolescence, mais qu'il a augmenté par la suite par des exercices et une bonne hygiène de vie.

Paradoxalement, cette méthode de création n'est pas plus compliquée. Elle permet de mieux visualiser son personnage (ce qui est souvent utile aux débutants) et de faire des différences entre des personnages qui, globalement, auraient les mêmes caractéristiques.

psychique, il devient fou ou tombe en état de choc. Les points d'équilibre psychique se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par semaine de calme. On ne peut dépasser le maximum de ses points d'équilibre psychique.

Résistance magique

Cette résistance sert à ne pas succomber à certains sortilèges (voir comment l'utiliser dans les règles de magie, p. 22). Pour la calculer, faites la somme Esprit  + Résistance  + Humain  + Art magique (Art magique est un talent, qui rend la somme précédente nulle si vous ne le possédez pas). Si cette valeur est supérieure à 6, notez-la, sinon indiquez 6 dans l'emplacement réservé sur la feuille de personnage. Attention, les Elfes et les Nains diminuent cette valeur de 1 point.

La vie du personnage

Un personnage n'est pas qu'un assemblage de chiffres et de caractéristiques. Il est aussi défini par ce qu'il a vécu, ce qu'il sait faire, et par ses possessions.

Le passé

Ici, vous êtes tout à fait libre de créer le passé que vous voulez à votre personnage, pourvu qu'il soit cohérent avec l'univers de jeu, et que votre meneur de jeu approuve vos choix. Évitez quand même les fils d'empereur cachés qui ont pour destin de régner sur l'univers. Votre but est de forger un destin à votre personnage durant le jeu, pas de décider à l'avance qu'il est un surhomme.

à faire jouer dans n'importe quel univers ou situation, et qu'il doit donc être plus générique et moins spécifique. En fait, la capacité de combiner Composantes et Moyens donne déjà de nombreuses possibilités, et c'est sans compter l'interprétation que peuvent apporter les Énergies.

Ainsi, qu'un personnage veuille faire un bras de fer ou se saisir d'un objet avant un adversaire, on se servira du Corps, de l'Action et du Règne Humain. Mais celui qui aura plus de Puissance augmentera ses chances au bras de fer, alors que celui qui aura le

Talents et métiers

Votre personnage a le droit à un métier, deux talents et deux hobbies.

● Un **métier** est un ensemble de compétences qui permettent à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce métier peut servir. Il donne également des bonus à vos chances de réussite. N'importe quel type de métier connu du MJ peut être choisi, aussi bien ceux qui sont classiques (médecin, soldat, pilote, caissière de supermarché...) que des vraiment « exotiques » (fils d'industriel, gourou, agitateur politique...).

● Un **talent** est une compétence qui permet à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce talent peut servir. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent en rapport avec votre métier puisque celui-ci les contient déjà. Ainsi, un talent de premiers soins est inutile pour un médecin. Les talents peuvent recouvrir des capacités bien différentes (prestidigitation, cuisine, armes à feu...). Il existe une liste de talents dans les règles de campagne, p. 18-21.

● Un **hobby** est un domaine où votre personnage possède quelques connaissances et quelques compétences, en général au niveau amateur. Un hobby offre moins de pratique et de connaissance qu'un talent. Il est là pour donner un peu plus de « relief » à votre personnage. Exemples de hobbies : philatélie, pêche à la ligne, jeux de rôle, fan de séries télé... Vous pouvez échanger vos deux hobbies contre un talent supplémentaire. Ou au contraire transformer un de vos deux talents en deux hobbies supplémentaires.

Points d'aventure

Ne vous préoccupez pas pour l'instant de cette case. Elle sert pour les règles de Campagne (p. 18). ■

plus de Rapidité augmentera ses chances d'être le premier à saisir l'objet. Ses mécanismes s'appliquent de la même manière à des tâches intellectuelles (trier des renseignements, résoudre des équations, avoir la plus grande force de conviction...). Tout cela donnant un nombre de combinaisons et de façons différentes d'utiliser ses capacités vraiment impressionnant. Ainsi, ce qui fait la différence entre un bagarreur et le champion du monde de boxe, qui pourront tous deux assommer n'importe quel quidam, ce sera leurs métiers et leurs Énergies.

Force et Agilité?

Les joueurs habitués à d'autres jeux de rôle sont souvent surpris par la façon de décrire les personnages dans *Simulacres*. En effet, il est plus courant de trouver des caractéristiques plus descriptives (et plus nombreuses) comme Force, Dextérité, Intelligence, Volonté, que celles plus générales comme Corps ou Cœur. C'est en effet souvent plus facile à comprendre au premier abord, mais il ne faut pas oublier que *Simulacres* est destiné

SANG DRAGON

Nom du personnage: _____ Âge: _____

Race / peuple: _____ Sexe: _____ Métier: _____

Nom du joueur: _____

Date de création: _____

Composantes

3 à 6
(18 pts)

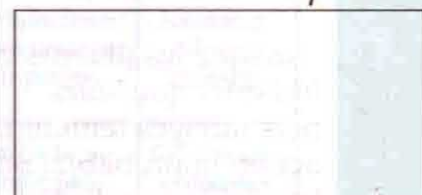
	CORPS		
	INSTINCTS		
	CŒUR		
	ESPRIT		

Moyens

0 à 4
(10 pts)

	PERCEPTION	
	ACTION	
	DÉSIR	
	RÉSISTANCE	

Dessin ou description



Vie (PV) -1* Coma

Souffle (PS) -1* K.O.

Équilibre (EP) -1* Fou

Psychique jours de repos

Armure / /
protection gêne absorption

Résistance à la magie

Règles

0 à 2 (8 pts entre Règles et Énergies)

	Minéral			Végétal			Animal	
	Humain			Mécanique			Néant = -1	

Énergies de base

	Puissance			Rapidité			Précision	
---	-----------	--	--	----------	--	--	-----------	--

Armes

Nom de l'arme	Dégâts	Notes
-----	[] PV, [] PS	-----
-----	[] PV, [] PS	-----
-----	[] PV, [] PS	-----

Capacités spéciales

Talents

X	-4	-2	0
Agriculture	Armes normales:	Armes légères:	Athlétisme
Alchimie	-----	-----	Bagarre
Art de la guerre	-----	-----	Chant
Art magique	-----	-----	Cuisine
Botanique	Arts martiaux/ Lutte	-----	Dialogue
Falsification de documents	Camouflage	Bricolage	Discretion
Histoire (de Malienda)	Cérémonie	Cartographie	Langue maternelle
Langue étrangère éloignée:	Commerce/ Marchandage	Comédie	Séduction
-----	Coutumes étrangères	Contes et légendes	Observation
-----	Équitation	Danse	-----
Lire/Écrire	Géographie (de Malienda)	Déguisement	-----
Lire sur les lèvres	Langue étrangère proche:	Dessin	-----
Mathématiques	-----	Dressage	-----
Navigation	Jonglage/ Acrobatie	Escalade	Points d'aventure
Minéralogie/ Joaillerie	Maçonnerie	Orientation	-----
Poisons	Médecine	Pêche	Autres Énergies
Serrurerie	Musique	Poésie	-----
Sphérologie	Natation	Pistage	-----
Zoologie	Piégeage	Premiers soins	-----
-----	Réparation d'armure	Recherche en bibliothèque	-----
-----	Vol à la tire	Religion	-----
-----	-----	Sculpture	-----

RÈGLES DE BASE

Les mécanismes de jeu

Lorsque les joueurs vont indiquer que leurs personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce n'est ni

le pur hasard ni le meneur de jeu qui décide du résultat. C'est l'application des règles et des indications données par le scénario, le tout sanctionné par un jet de dés. Si vous hésitez sur le sens d'un mot (qui ne serait pas expliqué sur le coup), reportez-vous au glossaire des termes les plus courants utilisés par *Simulacres*, page 15.



Principe de base

Toute tentative impossible à rater réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale (voir ci-après). C'est au meneur de jeu de décider, en fonction des circonstances, du scénario, des capacités du personnage, si

une tentative est inratable, impossible ou aléatoire. Il doit faire preuve de bon sens, mais ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu. Un exemple de tentative impossible est d'essayer de sauter à pieds joints au-dessus d'un gouffre de vingt mètres de large. À l'inverse, une tentative inratable est l'action d'ouvrir une porte normale, dans des circonstances normales. Cette règle est là pour vous éviter de lancer les dés à tout bout de champ. À l'opposé, une action qui semble simple, comme monter des escaliers quatre par quatre, peut nécessiter un jet de dés si la personne qui la tente est essoufflée, poursuivie par un tueur psychopathe, sous le coup d'une émotion, etc.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (aidez-vous du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la difficulté de la tentative selon la table de difficulté ci-dessous. N'oubliez pas qu'un talent ou un métier peuvent aider à une tentative, estimez donc cette difficulté en en tenant compte. Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du résultat est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du résultat est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un test. La liste des tests les plus utilisés se trouve en page 15.

Exemple : Arthur essaye de retrouver dans un sous-bois les traces d'un animal. La Composante employée est le Corps (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est 4), le Moyen est la Perception (il a 3), le Règne est Végétal (c'est un sous-bois touffu, et c'est parmi les mousses et les branchages qu'il cherche des traces; sa valeur en Végétal est 1). Arthur est un médecin qui n'a aucune connaissance particulière des animaux et des bois, le meneur de jeu estime donc que c'est une action Difficile (difficulté de -2). La somme totale du test est donc de $4+3+1-2=6$. Arthur ne retrouvera la trace que si le joueur fait 5 ou moins en lançant les deux dés, ce qui est une chance assez faible.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du test, il faut additionner les difficultés.

Exemple : Arthur, au sommet d'une montagne, essaye de repérer la fumée qui doit monter du camp de base de ses adversaires (test Corps + Perception -4 + Minéral +1). Il a une longue-vue qui lui facilite la tâche (difficulté +1) mais la nuit tombe (difficulté -2), la difficulté finale est donc de $1-2=-1$.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence marge de réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le test échoue, on parle de marge d'échec (ME). Ces notions de marges d'échec ou de réussite serviront également plus tard, quand il faudra quantifier la réussite (par exemple dans un combat).

Exemple : Arthur essaye d'apprivoiser un chien (animal domestique). La somme Cœur + Action + Animal + difficulté = 10, il a obtenu un 6, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat Très bon : le chien se laisse approcher et même toucher. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite (MR) est de 4.

Résultats « critiques »

Afin de rendre le jeu plus amusant et plus héroïque, nous vous suggérons fortement d'utiliser les deux règles suivantes. Elles sont indissociables : soit vous les utilisez toutes les deux, soit vous n'en utilisez aucune :

• Quand lors d'un test, le joueur fait un double-1, cela signifie que son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. On appelle ce résultat un succès critique. Si l'action, en raison des difficultés était « impensable » à réussir (valeur finale du test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une marge de réussite de 0.

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Table de difficulté

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table d'interprétation

• Quand lors d'un test, le joueur fait un double-☐, cela signifie que son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. On appelle ce résultat un échec critique. Si l'action, en raison des capacités du personnage était « immanquablement » facile (valeur finale du test de 13 ou plus), l'action échoue quand même, de justesse, avec une marge d'échec de 0. Attention, cette règle est à utiliser aussi bien pour les personnages des joueurs (PJ), que pour ceux incarnés par le meneur de jeu (PMJ).

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure. Cette règle, et les précisions qui suivent, pourront vous sembler un peu complexes de prime abord. Il est tout à fait possible de ne pas les utiliser au cours de votre première partie. Mais l'utilisation des Énergies est en général ce qui fait la différence entre les personnages des joueurs (qui sont des héros) et leurs adversaires. L'expérience a montré que les joueurs débutants à *Simulacres* ont tendance à ne pas utiliser cette règle, alors qu'elle devient prépondérante dès la seconde partie, quand ils ont compris tous les avantages qu'ils peuvent en tirer.

Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique son intention au meneur de jeu, avant de lancer les dés. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mis en action (Puissance ●, Rapidité ⚡ ou Précision ⊕). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, s'il a deux points en Rapidité ⚡, il peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il se retire des points de souffle (PS) ou des points d'énergie psychique (EP) (à son gré dans la plupart des cas, voir précisions dans le paragraphe suivant) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés. Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Exemple : Arthur est poursuivi par des gardes. Il arrive devant une porte cadenassée. Il faut absolument qu'il l'enfonce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance ● en complément. Le résultat à ne pas dépasser sera 4 (Corps ○) + 3 (Action ➡) + 1 (Mécanique ⚙ : une porte est un objet manufacturé) - 2 (difficulté : la porte est épaisse) + 2 (Arthur a 2 points en Puissance ● et décide de mettre la totalité) = 8. Il coche 1PS et 1EP sur sa fiche (il aurait pu déduire 2EP ou 2PS, s'il avait préféré). Le joueur lance les dés : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance ●, Arthur n'aurait pas enfoncé la porte.

Différence entre Souffle et Équilibre psychique

Comme dit dans la description du personnage, les points de souffle se récupèrent au rythme de 1 par heure, ceux d'équilibre psychique au rythme de 1 par semaine. Il semblerait donc logique que les personnages dépensent plutôt des points de souffle (qui se récupèrent facilement) ; c'est ce qui se produit en général. Mais n'oubliez pas que, dans un combat, les points de souffle peuvent venir à vous manquer si on vous assène un coup, et à l'OPS, c'est l'inconscience. Mais il se trouve également que EP et PS ne donnent pas les mêmes effets quand on les dépense :

Tableau principal	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

a) Si on dépense un ou plusieurs PS pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test n'est valable que pour un seul jet de dés.

b) Si on dépense un ou plusieurs EP pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test est valable tant que l'action reste rigoureusement la même, sans rupture de concentration ou de circonstances extérieures.

c) Toute action qui dure plus d'une heure et pour laquelle on dépense de l'Énergie fait obligatoirement dépenser des EP et pas des PS.

Exemples : Arthur, tel un mousquetaire, défend l'accès d'un escalier avec son fleuret. Il empêche des brigands, qui montent un à un à sa rencontre, de passer. Arthur décide de mettre de la Précision ⊕ dans sa riposte, pour augmenter ses chances de toucher. S'il met 1PS, il ne gagnera 1 de bonus à son test que pour une seule action. S'il met 1EP, c'est mieux, car son bonus est valable durant tout le combat avec son premier adversaire. Ensuite, tout dépend des circonstances. Si, à peine embroché, un deuxième brigand remplace le second, le bonus reste valable. Par contre, si Arthur doit descendre ou monter dans l'escalier, se pend à un lustre, court vers un adversaire, il perd le bénéfice de l'Énergie et doit à nouveau dépenser un point s'il veut un autre bonus. Plus tard, notre Arthur est sur un navire et applique ses connaissances maritimes pour rattraper un autre voilier. La poursuite durant plus d'une heure, s'il veut rajouter de l'Énergie (de la Précision ⊕ a priori car, à la barre, ni la Puissance ● ni la Rapidité ⚡ n'ont d'utilité), il va devoir dépenser obligatoirement des EP. Par contre, il bénéficie de ce bonus (sans dépenser de nouveaux points) tant qu'il reste à la barre et qu'il ne se écroule pas de fatigue (ce qui peut quand même durer plusieurs heures).

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les PMJ (personnages du meneur de jeu). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui jette les dés pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple : Arthur colle son oreille à une porte pour vérifier si quelqu'un se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur quelle est la somme Corps ○ + Perception ◀ + Humain ★ d'Arthur, le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse, ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une difficulté de -1. Le meneur de jeu lance les dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de 10 - (8 - 1) = 3, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu ne dit donc pas à Arthur que deux gardes ronflent derrière la porte, il lui dit qu'il n'entend rien. Et le joueur ne sait pas s'il a échoué ou s'il n'y a vraiment rien.

Privilèges des métiers et des talents

Les métiers, les talents et les hobbies sont destinés à montrer ce que les personnages sont capables de faire. Voici de quelle façon vous devez les interpréter :

● **Un hobby** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Facile (difficulté de +2), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas.

● **Un talent** permet de réussir automatiquement une action qualifiée d'Aisée (difficulté de +1), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat d'un dé supplémentaire à la marge de réussite (MR).

● **Un métier** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Normale (difficulté de 0), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat de deux dés supplémentaires à la marge de réussite (MR).

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des

Un talent dans une catégorie d'armes donne une difficulté de +1 quand on l'utilise. Un guerrier peut très bien avoir son métier spécialisé dans les épées et prendre en plus le talent d'archer, ce qui lui donne des facilités dans les deux catégories d'armes. Par contre, un personnage qui n'est pas combattant et qui a juste un talent de combat, ne connaît pas du tout les autres types de combat. Si c'est une arme simple à manier (comme le couteau, la massue), la difficulté est de -2. Si c'est une arme complexe (pistolet, épée, arc), la difficulté est de -4. Si on se bagarre simplement avec ses poings, la difficulté est de 0.

Un hobby dans une catégorie d'armes permet juste d'avoir une difficulté de 0 dans cette catégorie.

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de toucher qu'un adversaire. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son test. Contre deux adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires (les adversaires au-delà de 3 doivent tout de même réussir leur test pour toucher). De plus chacun des adversaires a un bonus de +1 à son test de combat. Autant dire que les chances de survivre à un combat contre plusieurs adversaires sont très faibles.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, il n'y a pas de difficulté supplémentaire contre celui-ci (et lui n'a pas non plus d'avantage particulier) mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test simple (sans duel) pour toucher le personnage (et eux ont toujours le bonus de +1).

Les armes et les dégâts

En fonction de la réussite d'un personnage lors d'une passe d'armes, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau jet de deux dés à 6 faces.

Le tableau (dit tableau des dégâts) indique les dégâts, en croisant le résultat obtenu et la catégorie de l'arme. Cette catégorie est identifiée par une lettre en majuscule (A à J) entre crochets, donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de vie, PS pour points de souffle). Une arme peut appartenir à plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Le tableau ci-contre indique les dégâts que peuvent faire diverses armes (toutes époques confondues).

Il n'y a que deux types de Règles utilisables pour les humains qui combattent : soit c'est avec leurs poings et leurs pieds (auquel cas le Règne est Humain $\star$), soit c'est avec une arme (le Règne est Mécanique $\mathcal{P}$)

Exemple : Une épée longue fait des dégâts de [F]PV et [A]PS. Arthur réussit une attaque avec une MR de 2. On jette deux dés, qui donnent 6. La somme fait 8 et les dégâts seront donc de 2PV et 0PS.

Exemple complet d'un combat

Urlog le guerrier a une somme Corps $\odot$ + Action $\rightarrow$ + Mécanique $\mathcal{P}$ égale à 10. Il est spécialisé dans les épées et utilise justement une épée à deux mains ([G] PV et

Table des dégâts et des effets

MR + 2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus		+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

[A] PS). La valeur de son test de combat est donc de 11, ce qui est beaucoup mais normal, c'est son métier. En face de lui, il a Aramir, un chasseur qui a un talent en archerie. Aramir est distant de trente-cinq mètres d'Urlog, qui fonce sur lui. Il a juste le temps de décocher une flèche. Sa valeur de test de combat (Corps $\odot$ + Perception $\leftarrow$ + Mécanique $\mathcal{P}$ + difficulté) est de 9 (y compris le +1 dû à son talent et une difficulté de -1 due à la distance). Il décide de dépenser 2PS et d'augmenter ses chances en ajoutant 2 points issus de son Énergie de Précision $\oplus$ (en tant qu'archer, il a justement mis 2 points dans cette Énergie). Le joueur qui contrôle Aramir lance les dés : 7, c'est une marge de

réussite de 4 (11-7). Il relance deux dés et fait 7 à nouveau, qu'il ajoute aux 4 de sa réussite, soit un total de 11. La catégorie de dégâts des flèches est de [D] (moins une colonne due à la distance, soit [C]), qui sur le tableau donne 1PV, dégât encaissé par Urlog, qui tombe à 3 points de vie. Mais, pour la deuxième passe d'armes, Urlog est au contact, et Aramir a juste eu le temps de laisser tomber son arc et de sortir sa dague. Sa somme Corps $\odot$ + Action $\rightarrow$ + Mécanique $\mathcal{P}$ est égale à 9 mais il ne sait pas manier la dague, ce qui lui donne une difficulté de -2, donc une valeur effective de 7. Le joueur qui contrôle Urlog fait 7 aux dés, un score moyen qui lui

Armes de taille à une main		PV	PS	Armes d'arrêt à une main		PS	
Couteau moyen		[C]		Chaîne de moto		[B] [E]	
Dague / Grand couteau		[D]		Étoile du matin		[D] [G]	
Épée courte		[E]		Fouet		[A-3] [E]	
Épée large		[E]	[B]	Massue		[A] [F]	
Épée longue / Sabre		[F]	[A]	Matraque		[A-2] [F]	
Fleuret		[E]		Poing (amateur)		[A-3] [B]	
Hache à une main		[F]	[B]	Poing (boxeur, arts martiaux)		[B] [D]	
Rasoir		[C]		Poing américain		[A] [C]	
Armes à deux mains		PV	PS	Armes d'hast		PV	PS
Épée à deux mains		[G]	[A]	Hallebarde		[H] [B]	
Grand bâton		[B]	[E]	Lance		[G] [C]	
Hache à deux mains		[H]	[B]	Pique		[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾		PV	PS	Autres armes		PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)				Grenade			
Carreaux légers		[E]		Point d'impact		[F]*	[F]
Carreaux lourds		[E]	[B]	Zone du souffle		[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)				Gros explosifs			
Flèches légères (normales)		[D]		Point d'impact		[H]*	[G]
Flèches lourdes		[D]	[A]	Zone du souffle		[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾				Laser		[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)		[I]	[F]	Mortier		[J]	[H]
Fusil-mitrailleur		[J]	[E]	Taser (étourdisseur)			[I]
Mitraillette		[J]	[D]	Tronçonneuse		[J]	[E]
Mousquet		[E]	[C]				
Pistolet (ancien)		[D]	[C]				
Pistolet (moderne)							
petit calibre		[F]	[C]	Animaux		PV	PS
moyen calibre		[G]	[D]	Corne			
Revolver				Animal moyen		[C]	[A]
petit calibre		[F]	[C]	Gros animal		[D]	[D]
moyen calibre		[G]	[D]	Crocs			
gros calibre		[I]	[E]	Animal moyen		[C]	
Dague		[C]		Gros animal		[E]	
Fronde				Griffes			
Caillou		[B]	[C]	Animal moyen		[C]	
Bille en acier		[B]	[E]	Gros animal		[G]	

- 1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance : Longue portée = -2 colonnes ([A]-2 devient [A-2], [B] $\rightarrow$ [A-1]) ; Moyenne portée = -1 colonne ([A]-1 devient [A-1]) ; Portée normale = pas de modificateur ; À bout portant = +2 colonnes.
- 2) Donne la portée et le type de munitions.
- 3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

donne quand même une MR de 4. Celui qui contrôle Aramir fait 4, un beau score, mais qui ne donne qu'une MR de 3, c'est donc l'attaque d'Urlog qui passe. Le joueur lance deux dés, fait 7, ce qui donne un total de 11 pour les dégâts. La table des dégâts indique que Aramir perd 3PV et 1PS. Il ne lui reste donc plus qu'1PV et 1PS. Quand il a utilisé son Énergie, Aramir aurait peut-être dû dépenser des points d'équilibre psychique plutôt que des points de souffle. À la passe d'armes suivante, Urlog fait un score de 9, soit une MR de 2; Aramir fait 7, ce qui donne la même marge de 2: les deux combattants parent mutuellement leurs coups. Ils entament une quatrième passe d'armes. Aramir décide de jeter ses dernières forces dans la bataille. Il investit 2EP en Précision à nouveau. Il fait 3, donc une MR de 6, il se croit sauvé. Hélas, Urlog fait 2 (double-2) sa marge de réussite est déjà de 9 ce qui est suffisant. Mais comme le combat à l'épée est son métier, il rajoute 2 dés à la marge; il

fait 6, ce qui porte sa MR à 15. Il rajoute les deux dés pour les dégâts, soit 15+7: 22. Urlog inflige 8PV et 2PS à Aramir, le coupant en deux. Comme quoi il vaut mieux ne pas affronter un guerrier au contact quand on ne sait pas vraiment se battre. Avec son dernier coup d'épée, Urlog aurait pu abattre en une seule fois la plupart des monstres existants.

Viser

Un personnage qui estime qu'il a déjà de bonnes chances de toucher un adversaire peut décider de viser une zone précise, afin de le blesser plus efficacement. Si l'on vise une zone large (ensemble torse/bras ou jambes), on a un malus de -2 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 4 aux dés des dégâts. Si l'on vise une zone restreinte ou vitale, on a un malus de -4 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 8 aux dés des dégâts. Dans les règles de base de *Simulacres*, il n'y a pas de vraie localisation des blessures, mais cette règle est là pour donner un peu plus de «réalisme».

Doser ses dégâts

À l'opposé de la règle précédente, on peut essayer de doser les dégâts causés. C'est intéressant quand par exemple on ne veut infliger que des dégâts de souffle et pas ceux de vie, dans le but d'assommer quelqu'un sans le tuer. Pour cela, on s'impose une difficulté supplémentaire de -1 au test de combat. Si on passe son attaque, on peut faire tout ou partie des dégâts que l'on tire, au choix du joueur.

Exemple: Dans le combat plus haut, si Urlog s'était imposé une difficulté de -1 à son dernier coup, il aurait pu le retenir au dernier moment, et n'infliger à Aramir que 2PS, l'assommant au lieu de le tuer.

Armure

Dans les règles de base de *Simulacres*, il y a trois types d'armure: légère, lourde et magique.

- Une armure légère impose à l'adversaire une difficulté supplémentaire de 1 à son test de combat. Cette armure peut parfois être une gêne dans certaines activités physiques (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).
- Une armure lourde est composée d'une cuirasse et d'un bouclier, elle impose à l'adversaire une difficulté supplémentaire de 2 à son test de combat. Par contre elle donne une difficulté supplémentaire de 1 à toutes les actions physiques de son porteur (y compris le combat); et elle peut empêcher certaines actions (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).
- Une armure magique est une protection qui peut s'ajouter à toute autre armure ou vêtement. Son action

est simple: elle retire des points aux dégâts reçus. Toutes les combinaisons sont possibles. On peut aussi bien avoir une bague de protection qu'une armure légère qui est aussi magique.

On note la protection d'une armure de la façon suivante: Armure d/g/a. Où d est la difficulté que l'on impose à l'adversaire, g la gêne due l'armure, a les dégâts qui sont absorbés de façon magique.

En ce qui concerne les armures de science-fiction, on utilisera le même principe. Le premier chiffre est la résistance de l'armure (comment elle dévie les tirs), puis sa gêne, puis son absorption. La technologie remplaçant tout simplement la magie.

Exemple: Arthur a une armure légère magique 1/0/2.

Le test de combat de son adversaire est 10, mais avec la difficulté due l'armure, il descend à 9. Il réussit néanmoins son attaque, et son total de dégâts fait 10, moins 2 de protection magique, ce qui donne 8. Ce qui, pour une dague, fait passer des dégâts de 2PV à 1PV.

La santé

Les poisons et maladies

Ne vous compliquez pas trop la vie en voulant détailler toutes sortes de poisons, de types de maladies, les personnages ont déjà suffisamment de mal à survivre comme cela. Pour savoir si un personnage est victime d'un poison ou d'une maladie, il doit d'abord faire un test de résistance: Corps ○ + Résistance ■ + Humain ▲ + difficulté. Où la valeur de la difficulté est la virulence de la maladie ou du poison.

Si le personnage ne réussit pas ce test, il subit l'attaque. Voici des suggestions: perte temporaire de 1PS ou 1PV (pour une maladie), perte de 1 ou 2PS ou PV (pour un poison). Il est aussi possible de ne pas faire perdre de PS ou de PV, mais de décider que tous les tests du personnage subiront une difficulté supplémentaire (-1 ou -2) jusqu'à ce que la maladie soit guérie, ou le poison éliminé.

Les soins

On divise les soins en deux catégories: panser les blessures; guérir les maladies et les empoisonnements.

● On panse les blessures immédiatement après un combat. Si plus d'une heure s'est écoulée, on ne peut plus les soigner de cette manière. Le personnage qui tente de panser des blessures fait le test Corps ○ + Action ■ + Humain ▲ + difficulté. La base de la difficulté est de -2 s'il n'a aucun talent, de 0 s'il a un talent de premiers soins (ou secourisme), +1 s'il a le talent de médecine. À cette difficulté on retire le nombre de points de vie perdus. La seule Énergie utilisable est la Précision ☉. Si le test est réussi, le blessé récupère aussitôt 1PV. On ne peut pas soigner plusieurs fois de suite la même personne, sauf si elle est à nouveau blessée. Si on a échoué au test de soins, on ne peut le recommencer. On ne peut pas panser ses propres blessures.

Exemple: Arthur soigne Aramir qui est blessé et a perdu 3 points de vie. La somme Corps ○ + Action ■ + Humain ▲ d'Arthur vaut 8. La difficulté est de 1 (Arthur est médecin) -3 (Aramir a perdu 3PV) = -2. Arthur dépense 1PS en utilisant sa Précision pour augmenter ses chances et passer sa valeur de test à 8-2+1= 7. Il lance les dés: 5; Aramir est soigné et regagne 1PV.

● Pour guérir les maladies et les empoisonnements, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un test Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ▲ + difficulté. La difficulté est de 0 si le personnage possède un talent de médecine, sinon elle est de -4. Une fois le diagnostic établi, il faut administrer le remède ou le contrepoison, et donc qu'il soit disponible.

● On peut également essayer de guérir les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points d'équilibre

psychique. Pour cela, le médecin doit réussir un test Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ▲ + difficulté, pour cerner le problème du patient. La difficulté de base est le nombre de EP perdus par le «malade». Plusieurs types de talents peuvent servir: psychiatrie, médecine, prétrise, psychologie, assistant social, etc. La «séance» doit durer autant d'heures que de EP perdus. À la fin de celle-ci, le patient fait un test Esprit ✨ + Désir ♡ + Humain ▲ + difficulté. La difficulté est égale au nombre d'EP perdus par le patient. Elle peut être diminuée si le «docteur» fait une très bonne réussite à son test. En cas de réussite, le patient récupère 1EP après une journée de repos. Et regagnera normalement 1EP au bout de 7 jours. On peut faire une séance de ce type toutes les semaines.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans qu'une marge de réussite (ou d'échec) intervienne pour autant. C'est le cas quand un personnage déclenche un piège, tombe dans une fosse, etc. Auquel cas les dégâts sont notés de la façon suivante: [x+y] PV (ou PS), x étant la catégorie des dégâts, y étant le nombre à rajouter au lancer de deux dés à six faces.

Ainsi [c+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de points de souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 et que l'on n'y rajoute rien. Nous vous conseillons de faire varier x entre 0 et 9, pas plus...

Et pour finir

Deux règles, dont la première sert juste à affiner les rapports entre personnages. Et la seconde, pour qu'en dépit des dangers affrontés par un aventurier, celui-ci ait quand même une chance de s'en sortir, tel Indiana Jones ou James Bond.

Évaluation entre deux personnages

Qui d'entre nous est le plus fort, le plus agile, le plus intelligent? C'est souvent ce que demande les joueurs. Ils sont frustrés de penser qu'il n'y a pas de caractéristiques pour quantifier précisément la force, la rapidité. En fait, s'ils veulent se mesurer, il suffit de comparer leurs valeurs de tests, dans lesquelles ils mettront leurs Énergies sans dépenser de points de souffle ou d'équilibre psychique (et sans oublier des bonus éventuels de talents). Quelques exemples: course de vitesse (Corps ○ + Action ■ + Humain ▲ + Rapidité ⚡), course de fond (Corps ○ + Résistance ■ + Humain ▲ + Puissance ♡), bras de fer (Corps ○ + Action ■ + Humain ▲ + Puissance ♡), trouver les solutions d'une équation à trois inconnues (Esprit ✨ + Action ■ + Humain ▲ + Précision ☉). Bien sûr ceci est valable tant qu'il s'agit d'une joute amicale, sans que les deux adversaires se «défoncent». Par contre, s'ils veulent vraiment s'affronter, ils devront faire un duel normal, en dépensant les PS ou les EP s'ils utilisent leurs Énergies.

La dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un «miracle» (la cavalerie arrive, par exemple). Cette possibilité n'est accordée qu'une seule fois pour chaque personnage. De plus sa réussite n'est pas automatique. Le joueur doit faire la somme de Désir ♡ et du Règne qui correspond à l'action salvatrice espérée (Mécanique ⚙ pour qu'une bombe n'explose pas, Minéral ⚡ pour que l'avalanche passe à côté de lui, etc.). Puis il jette deux dés, le résultat doit être strictement inférieur à la somme calculée.

Les tests les plus courants

Le meneur de jeu (ou le joueur) débutant a parfois des difficultés à savoir quels Composantes, Moyens ou Règles utiliser pour les actions les plus courantes en jeu de rôle. L'habitude vient rapidement, et la force de *Simulacres* vient également du fait qu'il y a plusieurs méthodes pour résoudre le même problème. Néanmoins, pour vous aider, nous vous proposons une liste des tests les plus fréquents. Attention, chaque test est modifié par une difficulté qui dépend des circonstances extérieures et parfois des talents du personnage.

● **Baratiner**: Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀. En général, le meneur de jeu préfère que ce soit le joueur qui essaye d'avancer des arguments, et juger ainsi sur pièce. Mais après tout, le personnage du joueur peut être bien plus rusé et avoir plus de bagout que le joueur lui-même.

● **Chercher un rapport, une contradiction**: Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀. Ce test sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. En cas de réussite, le meneur de jeu explique au personnage ce qu'il a trouvé. Des talents de détective, de comptable, peuvent parfois servir.

● **Combat**: voir dans les règles. Mais rappelons qu'un combat au corps à corps est géré par Corps ○ + Action ➡ + (Humain ♀ ou Mécanique ⚙), et le combat à distance par Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙.

● **Conduire un véhicule**: Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙. La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes, c'est donc la Perception ◀ qui est utilisée plutôt que l'Action ➡. S'il s'agit d'un véhicule très moderne, on peut demander avant un test Esprit ✱ + Perception ◀ + Mécanique ⚙ pour déterminer si le personnage arrive à comprendre comment fonctionne ce véhicule.

● **Faire une action physique**: Corps ○ + Action ➡ + Humain ♀.

● **Fouiller un lieu**: Corps ○ + Perception ◀ + Règne + difficulté. S'il s'agit de fouiller un lieu naturel à la recherche d'un indice, le Règne dépend de la nature du lieu. Ce sera Minéral ⬤ dans une carrière, sur un sol de pierre; Végétal ♁ dans une forêt. Si c'est un lieu rangé par un humain (bureau, bibliothèque), le Règne sera Humain ♀.

● **Impressionner, faire peur, plaire**: Instincts ≈ + Action ➡ + Humain ♀. Il s'agit là d'une action qui ne fait pas appel à la raison mais à l'irrationnel. Si on essaye de plaire, c'est plus en roulant des mécaniques ou des hanches que par son esprit. Il n'y a pas de difficulté, mais la « victime » a droit à un test de résistance. En général, c'est au meneur de jeu de faire le test pour les personnages.

● **Inventer un outil**: Esprit ✱ + Désir ☹ + Mécanique ⚙. Encore faut-il disposer des matériaux et du temps nécessaires.

● **Remarquer une coïncidence**: Esprit ✱ + Perception ◀ + Humain ♀. Ce test sert quand on veut savoir

si un personnage a remarqué de lui-même une coïncidence entre deux faits. C'est le meneur de jeu qui doit faire ce test.

● **Retenir son souffle** (ou courir longtemps, etc.): Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♀.

● **Séduire une personne que l'on aime**: Cœur ♥ + Action ➡ + Humain ♀. Il faut non seulement réussir, mais que la personne en face succombe (rate son test de résistance).

● **Sixième sens**: Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain ♀. Le meneur de jeu peut autoriser les personnages à faire ce test pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, qu'un événement étrange se prépare, etc. En général, c'est au meneur de jeu de faire le test pour les personnages.

● **Suivre une piste**: Corps ○ + Perception ◀ + Minéral ⬤. Le Règne utilisé est le plus souvent Minéral ⬤ car c'est sur le sol que l'on suit des traces, mais cela peut être Végétal ♁. La difficulté est fournie par les circonstances (sol meuble, sec; traces profondes, faibles) et les capacités du personnage. Suivre une piste est au minimum Difficile (-2 à -4) mais peut être facilité si le personnage est chasseur, pisteur, s'il connaît bien la nature de l'animal qu'il chasse (si c'est un animal bien sûr).

● **Utiliser une compétence intellectuelle**: Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀ (ou Mécanique ⚙). Suivant la compétence, la difficulté et les talents seront prépondérants. ■

Glossaire des termes courants

Caractéristiques: l'ensemble des valeurs portées sur la feuille de personnage.

Campagne: terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent, et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Composantes: Corps ○, Instincts ≈, Cœur ♥, Esprit ✱.

Dégâts: les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en points de vie, points de souffle ou points d'équilibre psychique.

Difficulté: nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Duel: situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son test qui remporte le duel.

Écran de jeu: le meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et les joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

Énergies: Puissance ⚡, Rapidité ⚡, Précision ⊕.

EP: point d'énergie psychique.

Faire un jet sous...: cette expression est parfois employée par des meneurs de jeu à la place de l'expression « test », dans le sens faire un jet sous Corps ○ + Désir ☹ au lieu de dire un test Corps ○ + Désir ☹. Le terme « sous » rappelle qu'il faut faire un total « inférieur » avec son jet de dés.

Hobby: c'est un domaine dans lequel le personnage possède quelques connaissances.

Intervenants: tous les personnages et créatures que peut faire intervenir le meneur de jeu en cours de partie.

Majuscule: on met parfois une Majuscule aux Termes Techniques du Jeu pour les distinguer du langage courant. Ainsi si on écrit

qu'une action est Difficile, cela veut dire qu'il y a une difficulté de -2 à apporter au test.

Marge: lorsque l'on fait un test, on lance les dés et on compare la valeur du résultat à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.

Métier: indique le domaine ou l'activité dans lequel un personnage est spécialisé.

MJ: Meneur de Jeu. Dans d'autres jeux de rôle on dit maître de jeu. Ce qui a donné l'expression: maîtriser une partie, ce qui veut dire: être meneur de jeu d'une partie de jeu de rôle.

Moyens: Perception ◀, Action ➡, Désir ☹, Résistance ■.

Passe d'armes: l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

PJ: Personnage-joueur, un personnage animé par un joueur.

PMJ: Personnage incarné par le Meneur de Jeu. La plupart des autres jeux de rôle utilise le terme PNJ, ce qui veut dire Personnage-Non joueur, traduction littérale du terme anglais Non Player Character (NPC).

PS: point de souffle.

PV: point de vie.

Règles: Minéral ⬤, Végétal ♁, Animal ☹, Humain ♀, Mécanique ⚙, Néant ⊖.

Scénario: les indications que le meneur de jeu possède sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

Talent: une capacité que possède un personnage, et qui le rend plus efficace dans ce domaine.

Test: à chaque fois qu'un personnage tente une action, le meneur de jeu lui fait lancer deux dés. La somme du résultat doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté définie par la nature du test.

RÈGLES DE BASE

Les Intervenants

C'est le meneur de jeu qui « joue » tous les personnages, les monstres, les animaux qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Nous

nommerons ces « créatures » des Intervenants, car ils interviennent dans l'histoire, au gré du scénario et du meneur de jeu. En fonction de leur rôle, ils seront plus ou moins détaillés, et les règles qu'on leur applique seront elles aussi plus ou moins simplifiées.

Les créatures

Ce terme désigne tout ce qui n'est pas un personnage et qui est plutôt un adversaire dans le scénario. Cela peut être des animaux, des « monstres » ; vous trouverez leur description dans le bestiaire, page 46.

Les personnages incarnés par le meneur de jeu

Comme cette périphrase est un peu longue, on parlera plus souvent des PMJ. A noter que l'on distingue deux grandes catégories de PMJ : ceux qui sont très importants, qui ont une vie propre ; et les figurants. La différence est liée à l'étendue de leur rôle dans le scénario. S'il s'agit d'un PMJ important, on le décrira sur une feuille de personnage complète, comme pour un personnage-joueur, et le meneur de jeu lui appliquera les mêmes règles. Les seconds rôles peuvent également être importants à un moment donné, mais il serait trop long de les décrire en détail à chaque fois. Imaginez le travail si vous faites jouer un scénario avec un équipage de quarante pirates, qui affrontent une bande de dix corsaires, avant de s'allier à une tribu indigène de soixante âmes !... Pour simplifier, on classe ces PMJ en plusieurs catégories.

Les catégories de PMJ

Il y a quatre catégories de PMJ, qui se distinguent par la valeur qu'ils doivent réaliser pour tous leurs tests, et par leur morphologie (nombre de points de vie et de

points de souffle). Ainsi, un PMJ faible réussit ses actions uniquement quand le résultat de son jet de dés est strictement inférieur à 6. D'autre part, tous les PMJ (même les faibles) ont droit d'avoir des métiers, talents ou hobbies, qui les personnalisent et leur permettent de réussir des actions normales, ou d'avoir quelques bonus. Les quatre catégories de PMJ sont donc :

PMJ faible

Il a un score de test de 6, 4PV, 3PS et 3EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un talent et/ou un hobby. C'est typiquement l'homme de troupe, le sans-nom, le sans grade.

PMJ moyen

Il a un score de test de 8, 5PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un talent et un hobby. C'est l'homme normal.

PMJ fort

Il a un score de test de 9, 6PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un ou deux talents et un ou deux hobbies. Ce sera un homme célèbre, le chef d'un groupe, un leader, un artiste, etc.

PMJ exceptionnel

Il a un score de test de 11, 6PV, 5PS et 4EP. Il a 1 point d'Énergie, un métier, deux talents et deux hobbies. Comme son nom l'indique, n'utilisez ce type de personnage qu'une seule fois par grand scénario (et encore, plutôt une seule fois tous les cinq à dix scénarios).

Type	Tests	PV, PS EP	Métiers & autres
Faible	6	4PV, 3PS, 3EP	1 métier 1 talent et/ou 1 hobby
Moyen	8	5PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 talent 1 hobby
Fort	9	6PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 ou 2 talents 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6PV, 5PS, 4EP	1 métier 2 talents 2 hobbies

Cas à part : les génies

Certains personnages ne sont pas forcément en dehors des normes humaines, si ce n'est pour une activité spécifique (artistique, scientifique, physique ou autre). En termes de jeu, on dira que ces personnages sont des génies dans ce domaine. Si vous jouez avec les règles de base, cela veut dire qu'ils réussissent obligatoirement toutes leurs actions de difficulté -2 ou plus facile dans ce domaine. S'ils font une réussite critique, ils ajoutent trois dés à leur marge de réussite. Si vous jouez avec les règles de campagne (page 32), cela veut dire qu'ils ont un talent dans ce domaine au niveau +3.

Exemples : Einstein est un PMJ moyen, génie de la physique. Dans la série *Bob Morane*, l'Ombre Jaune est un PMJ exceptionnel, génie du mal, avec le métier d'hypnotiseur, un talent de lutte, etc. Dans *La guerre des Étoiles*, l'Empereur est un PMJ faible, génie de la Force (il est vieux, mais toutes ses caractéristiques sont augmentées au-delà des normes par son usage de la Force).

Tendances et Grands Méchants

Il est très amusant de personnaliser les adversaires que vont rencontrer les personnages-joueurs (PJ) et, pourquoi pas, de leur faire affronter ce que l'on nomme un Grand Méchant : un personnage qui fait le mal pour le mal, et qui disparaît à la fin de chaque aventure pour revenir quand on ne l'attend plus. Voici comment.

Le Grand Méchant

Ce sera toujours un PMJ fort, avec peut-être un ou deux talents exceptionnels (meneur d'hommes ou génie scientifique par exemple). Lorsque vous le créez, n'oubliez pas de lui donner un ou deux graves défauts. En effet, s'il est du côté du Mal, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Un Grand Méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PMJ normal. On lui attribue un chiffre de survie égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le Méchant a 1 chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte les PJ, il peut augmenter son score de survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (qui commencent avec un score de survie de 0 et ne peuvent pas l'augmenter eux-mêmes).

Les tendances

Afin d'évoquer la personnalité de ces PMJ, introduisons la notion de tendances. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On attribue une valeur variant de 4 à 10 (la moyenne étant à 7) à l'une des deux notions (aidez-vous du tableau ci-contre).

Exemple : Loyal (9). Pour tester la loyauté d'un PMJ qui a une loyauté de 9, on jette deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur (ici de 2 à 8), le personnage reste loyal ; sinon il devient déloyal (pour un temps donné seulement, car il a tendance malgré tout à être loyal). Pour un PMJ donné, on n'indique que ses tendances fortes (donc pas les notions équilibrées). Ainsi on indique Calculateur (9) plutôt qu'Impulsif (5). Une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, veut dire que le personnage est toujours consciencieux, sauf circonstances exceptionnelles.

12	Hors normes
11	Exceptionnelle
10	Très forte
9	Accentuée
8	Moyenne
7	
6	
5	Utilisez la
4	tendance
3	opposée
2	

JOUER RÉGULIÈREMENT

Règles
de campagne

Il existe deux façons de jouer au jeu de rôle. La première consiste à jouer des aventures totalement indépendantes. On néglige ce qui a pu se

passer avant le début de l'histoire, et les personnages sont déjà des héros. S'ils survivent, les joueurs les reprendront tels quels pour participer à une nouvelle aventure. L'exemple de ce genre de personnage est Indiana Jones, ou Tintin, qui sont immuables au fil des aventures. C'est à cette façon de jouer que conviennent le mieux les règles de base.

La deuxième façon, que nous préconisons pour *SangDragon*, consiste à créer des personnages qui ne sont que de la graine de héros, et qui rêvent de le devenir vraiment au fil d'aventures qui s'enchaînent, où chaque épisode ajoute du vécu à leur histoire. C'est le cas de Luke Skywalker ou de Conan le Barbare (dans les livres, pas dans le film). Plus que des héros, les joueurs peuvent espérer faire de

leurs personnages des légendes vivantes. C'est le but des règles de campagne, détaillées ci-après.

Vous trouverez en page 9 la feuille de personnage à photocopier.

Points d'aventure

La progression du personnage utilise ces points, que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les talents. Mais dès sa création, un personnage dispose d'un métier (voir ci-après) et de 15 points d'aventure (PA). Ce nombre peut être légèrement modifié si vous décidez de jouer un personnage très jeune (13 points) ou assez âgé (17 à 19 points). C'est au meneur de jeu de décider s'il permet de jouer ce type de personnage. Vous verrez plus loin comment gagner des points d'aventure.

Talents, métier et hobbies

● La feuille de personnage des règles de campagne est différente de celle des règles de base. Le bas de cette feuille est occupé par un tableau de talents, divisé en quatre zones. Car on distingue 4 degrés de maîtrise des talents, qui impliquent des malus différents ; c'est pourquoi on parle de niveaux de talents (niveau -2, niveau +1, etc.). Les talents se notent tout simplement avec leur nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subi quand on ne possède pas le talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) possédé par tous. Il est possible d'augmenter la valeur d'un talent avec des points d'aventure. Et même de le rendre positif, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 signifie un niveau de talent qui correspond à la pratique courante d'un métier. Un niveau de +2 est celui d'un expert. Un niveau de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le maximum possible (Mozart aurait eu +3 en musique, et Einstein +3 en physique).

● Avant de choisir quels talents vous allez augmenter avec vos points d'aventure, décidez d'un métier. Ce métier permet de choisir un talent comme privilégié, dans une liste de quatre à huit talents, que vous aurez « gratuitement » au niveau +1. Puis choisissez trois autres talents (dans cette même liste) que vous aurez au niveau 0, et qui dépendent de ce métier (leur valeur de départ, que ce soit X, -4 ou -2, n'a aucune importance). Les listes de talents et de métiers disponibles découlent de l'univers dans lequel vous jouez. Des exemples de listes de talents et de métiers sont donnés en page 34. Une fois le métier choisi, vous pouvez dépenser vos 15 points d'aventure pour aug-

menter vos talents. À ce moment, vous pouvez augmenter n'importe quel talent, même un qui n'est pas dans la liste des métiers.

Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un talent au niveau +1 ou supérieur, hormis le seul talent privilégié qui dépend du métier. De même, à la création, vous ne pouvez pas augmenter les caractéristiques (Composantes, Moyens, Règles ou Énergies) du personnage. Pour cela, il faut vivre des aventures et gagner de nouveaux points d'aventure.

● Il existe aussi, comme dans les règles de base, des hobbies. Ce ne sont pas à proprement parler des talents, mais plutôt l'équivalent d'une connaissance d'amateur et d'une pratique simple dans un domaine limité. Un hobby, cela peut être la philatélie, la sculpture sur bois, les échecs... Ce n'est pas forcément utile au cours d'une aventure, mais cela donne de l'authenticité au personnage. Si on veut vraiment pratiquer intensivement ce hobby, il faut alors le prendre comme talent.

Exemple : Arthur décide d'être médecin (dans un univers médiéval classique). La liste des talents pour médecin est : Médecine (X), Botanique (-4), Lecture/écriture (X), Latin (X), Religion (-2), Zoologie (-4), Astrologie (X). Il choisit de privilégier la Médecine et met ce talent à +1. Les trois autres talents, qu'il met à 0, sont Lecture/écriture, Botanique et Latin. Ensuite, il doit dépenser ses points d'aventure (voir plus loin).

Passé du personnage

Si le meneur de jeu a du temps devant lui, et qu'il connaît bien l'univers dans lequel il fait jouer, il peut mettre au point une méthode qui permet de « construire » un passé aux personnages, et de leur donner quelques petits « cadeaux » en fonction de ce vécu. Cette méthode a été utilisée dans deux jeux basés sur les règles de *Simulacres* et publiés chez Descartes Éditeur : *Cyber Age* (univers cyberpunk - malheureusement épuisé) et *Capitaine Vaudou* (piraterie et vaudou dans les Caraïbes du XVII^e siècle). Dans *Capitaine Vaudou*, on tire au hasard les guerres qu'a connues le personnage, les événements qui ont pu se produire dans son passé (emprisonné pour sorcellerie, amant d'une aristocrate, échoué sur une côte inconnue, officier dans la flotte vénitienne...). Le joueur arrange alors les événements dans l'ordre qu'il désire, les étoffe, écrit son histoire sur une feuille de papier. En fonction de cette histoire, le meneur de jeu peut décider d'augmenter certains talents du personnage (quelqu'un emprisonné pour sorcellerie, même s'il n'est pas vraiment sorcier, aura eu la possibilité d'apprendre ce qu'est la sorcellerie) ou d'accorder un ou deux hobbies supplémentaires. Il est conseillé d'augmenter plutôt les talents qui ne sont pas indispensables à la plupart des aventures (Danse, par exemple), le joueur devant quand même ensuite dépenser des points d'aventure pour les talents « importants ». Si aucun événement de son passé ne permet à un personnage d'avoir des talents supplémentaires, le meneur de jeu lui accordera de 1 à 4 points d'aventure supplémentaires (en fonction de ce qu'ont obtenu les autres personnages du groupe).



Dépense de points d'aventure

Voici le barème de dépense des points d'aventure (dans les tableaux ci-dessous). C'est le même et lors de la création du personnage et quand le personnage évolue au cours de ses aventures. À la création, seuls les talents (pas les caractéristiques) peuvent être augmentés, et seulement jusqu'au niveau 0. La seule exception concerne le talent privilégié du métier, qui est mis à +1 (sans dépense de points d'aventure). Par contre, à la création, on peut aussi bien augmenter des talents qui ne sont pas dans sa liste de métier, que des talents qui y sont et que l'on n'a pas déjà mis à 0. On peut aussi prendre autant de hobbies que l'on désire, en dépensant 2 points d'aventure par hobby. Quand il y a une étoile (*) à côté d'un chiffre du barème de dépense des points d'aventure, cela veut dire qu'il faut que le meneur de jeu autorise votre personnage à faire cette dépense. De plus, certaines valeurs ont des maximums que, quoi qu'il arrive, on ne peut dépasser. Ainsi, une Composante ne peut jamais être supérieure à 7.

Exemple : Arthur a beau être médecin, il veut savoir se battre. Il prend donc le talent Épée (qu'il passe de -4 à 0, dépensant 4 points d'aventure). De même, il met Zoologie à 0 (de X à 0 : 5 pts), Poésie à 0 (de -2 à 0 : 3 pts), Équitation à -2 (de -4 à -2 : 1 pt) et termine en prenant un hobby sur les enluminures (2 pts).

Utilisation des talents et des hobbies

Dans les règles de base, un test se fait en additionnant une Composante, un Moyen, un Règne et une difficulté. C'est la même procédure pour les règles de campagne, seule la difficulté est calculée différemment. Cette difficulté se décompose en deux parties : d'une part le talent du personnage, de l'autre les circonstances extérieures. En ce qui concerne le talent, c'est très simple : c'est la valeur du talent. Un talent Équitation à -2 signifie que l'on a une difficulté de -2 quand on monte à cheval. Les circonstances extérieures sont les mêmes que pour les règles de base. Dans les scénarios, vous trouverez de temps en temps des tests notés sous la forme : Composante + Moyen + Règne + talent + difficulté. Cela veut dire que l'on prend la valeur du talent, que l'on ajuste à une difficulté extérieure. Ainsi pour crocheter une serrure assez compliquée, le test sera Corps + Perception +4 + Mécanique + Serrurerie -2. Attention, si le talent est au niveau X, cela veut dire que l'on n'en a aucune notion, et qu'il est impossible de réussir une action qui en dépend.

Précision : Il n'est pas besoin d'avoir mis des points dans un talent pour pouvoir l'utiliser. Il vaudra sa valeur de base. Si un personnage n'a pas pris de talents

Équitation ou Arme légère, il les aura respectivement aux niveaux -4 et -2, qui sont les bases (voir feuille de personnage).

Il n'y a plus de réussite automatique des talents pour certaines difficultés, comme dans les règles de base. Par contre, le fait de posséder un hobby signale que l'on a les connaissances minimums dans cette discipline, et permettra soit de répondre à toute question simple, soit de réaliser une action très facile la concernant.

Exemple : Arthur, à cheval, est surpris en plein orage.

La foudre tombe dans les environs, le coup de tonnerre est assourdissant, sa monture s'emballe. Il essaye de la calmer. Il doit réussir un test Instincts + Action + Animal + Équitation + difficulté (Difficile = -2). Arthur a le talent Équitation à -2, ce qui donne en fait Instincts + Action + Animal -4.

Privileges des talents exceptionnels

Dans les règles de campagne, les talents sont privilégiés par rapport aux caractéristiques (puisque le personnage va progresser). C'est pourquoi, un personnage ayant un talent au niveau +1 ou supérieur peut réussir beaucoup mieux certaines actions, en augmentant sa marge de réussite. La règle est la suivante (également résumée dans un tableau) :

- Si le talent utilisé est au niveau 0 ou inférieur et que le résultat du jet de dés donne une valeur de 2 (double-2), on dit que le résultat est une réussite « critique ». La marge de réussite (MR) est augmentée de 1 dé (on lance un dé et on rajoute la valeur du jet à la MR).
- Si le talent utilisé est de niveau +1, le test est une réussite critique sur un résultat de 2 ou 3. La marge de réussite est augmentée de 2 dés.
- Si le talent utilisé est de niveau +2, le test est une réussite critique sur un résultat de 2, 3 ou 4. La marge de réussite est augmentée de 3 dés.
- Si le talent utilisé est de niveau +3, le test est une réussite critique sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5. La marge de réussite est augmentée de 4 dés.

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 ou moins	2	+1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés

Exemple : Cyrano de Bergerac a le talent Fleuret à +3 (c'est un bretteur hors pair). Sa valeur de test en combat est de 13. Le joueur lance les dés, il fait un 4, c'est normalement une MR de 9, ce qui est déjà beaucoup. Mais comme le jet est suffisamment faible, c'est une réussite critique. Le talent étant à +3, le joueur lance 4 dés supplémentaires, et obtient 15. Ce qui fait donc une marge de réussite finale de 24. Autant dire que Cyrano vient de placer une botte mortelle, puisqu'il faut encore rajouter les dés de dégâts. Ici, cela donne 24+7=31 ; pour un fleuret : 12 PV.

La dernière dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un « miracle ». Cette possibilité n'est normalement accordée qu'une seule fois par personnage. (Voir règle détaillée page 14.) Si un personnage a survécu une fois grâce à cette règle, il doit le mentionner sur sa feuille de personnage. Il peut racheter ce droit au « miracle » en dépensant 25 points d'aventure.

Gain de points d'aventure

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui réussit la mission qui lui a été confiée gagne 3 points d'aventure (PA).
- Un très gros scénario découpé en plusieurs épisodes peut rapporter 3PA par épisode (en général un épisode représente une ou deux sessions de quatre heures de jeu, durant lesquelles une étape marquante de l'aventure est franchie).
- Un personnage qui n'a pas réussi sa mission mais termine vivant gagne 1PA.
- Toute action héroïque extrême (où l'on risque sa vie) rapporte 1PA.
- Toute période de deux semaines passée à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) procure 1PA susceptible d'augmenter un talent ou une caractéristique en relation avec l'apprentissage. Durant cette période, on peut avoir des activités normales en dehors de l'apprentissage, mais on ne peut pas faire d'efforts dans des domaines différents. Partir en aventure ne permet pas de s'entraîner en même temps.

Points d'aventure et règles de base

Même utilisant que les règles de base, vous pouvez quand même donner des points d'aventure à vos joueurs. Les augmentations de caractéristiques et la possibilité de regagner sa « dernière chance » sont conservées. Par contre on applique les modifications suivantes :

- Il faut 3 points d'aventure pour acquérir un nouveau hobby.
- Il faut 5 points d'aventure pour acquérir un nouveau talent.
- Il faut 20 points d'aventure pour transformer un talent en métier. On ne peut avoir au maximum que trois métiers.
- On perd la possibilité de s'entraîner et de gagner des points d'aventure de cette manière. On ne gagne des points d'aventure qu'en faisant des aventures !

X → 0	5 pts
X → -2	3 pts
X → -4	2 pts
-4 → 0	4 pts
-4 → -2	1 pt
-2 → 0	3 pts
0 → 1	5 pts
1 → 2	20 pts*
2 → 3	40 pts*

Zone grise non accessible à la création du personnage.

Progression du personnage par dépense de points d'aventure

Règnes et Énergies

0 → 1	5 pts
1 → 2	10 pts
2 → 3	20 pts*

* Avec l'accord du meneur de jeu.

Les autres caractéristiques

Composante +1	20 pts	7 max
Moyen +1	10 pts	5 max
Souffle +1	30 pts	8 max
Équilibre psychique +1	30 pts	8 max
1 nouveau hobby	2 pts	Pas de limite

Création d'un personnage pour SangDragon

La création d'un personnage pour *SangDragon* peut vous sembler un peu difficile dans un premier temps, car vous allez lire des termes étranges comme haddeline, mahotek... Ce sont des noms de peuples, dont vous trouverez l'explication dans la description de l'univers de Malienda. Mais ne vous inquiétez pas, pour le grand scénario présenté plus loin (*La saga du Prince d'Ombre*), vous n'avez pas à choisir des personnages venant de l'archipel de Malienda, au contraire. Au début de l'aventure, ils sont censés n'en rien connaître. Ne tenez donc compte que des métiers et pas des peuples. Vous pouvez également utiliser les personnages prétrisés (p. 71). Par contre, pour des aventures ultérieures, vous aimerez peut-être créer des personnages originaires de Malienda. Voilà comment faire.

Peuples et métiers

Un personnage débutant sur l'archipel de Malienda doit tout d'abord choisir son peuple, puis son métier parmi ceux proposés. Essayez de tenir compte des informations fournies dans le chapitre sur l'archipel (p. 53-70); par exemple, il n'y a pas de prêtre à proprement parler chez les Barbares. Il existe également trois races bien distinctes : les Humains (la grande majorité), les Elfes (à ne pas confondre avec les Haddelines, qui sont des Demi-Elfes, peu nombreux) et les Nains (très rares). Si vous choisissez les races elfe ou naine, reportez-vous aux explications sur chaque race (voir bestiaire).

Métiers et talents

Suivez les règles normales de création de personnage. Ci après, vous trouverez des talents conseillés, en plus de ceux de la liste normale du métier. À la création du personnage, si vous prenez un de ces talents conseillés (ou un de ceux de la liste de métier que vous n'avez pas amenés à 0) ils coûtent 1PA de moins pour les augmenter chacun. Cela n'est valable qu'à la création du personnage et pas après.

Argent et équipement

Tous les personnages commencent leur première aventure avec 3d6 besins en poche, un lot de vêtements de rechange soigneusement rangés dans un baluchon, plus une gourde et des provisions pour trois jours. À cela ils ajoutent le matériel spécifique au métier qu'ils ont choisi.

Rappel des unités de valeur de monnaie dans Malienda :
— Le besin est une pièce en bronze, elle vaut entre 1 et 5 de nos francs actuels. C'est la monnaie de base.
— La lune, ou pièce d'argent, vaut 10 besins.
— Le soleil, ou sol, ou pièce d'or, vaut 10 lunes.

Il existe parfois des monnaies un peu plus faibles que le besin. On les désigne toutes par le nom de piécettes. Il en faut entre 2 et 8 pour faire un besin. Vous trouverez un peu plus loin, une liste typique de prix et d'équipements.

Explication de quelques talents

Alchimie : sert à purifier des métaux ou des liquides afin de les préparer à des fins d'enchantements. Utile pour extraire la Pure Magie. Voir le chapitre sur la magie.

Armes légères : les armes que l'on tient facilement dans la main (couteau, poignard, matraque...).

Armes normales : toutes les armes qui ne sont pas légères (arc, épée, hache...).

Art de la guerre : permet de commander à des troupes, savoir les diriger.

Art magique : indispensable si l'on veut pratiquer la magie (y compris pour certains prêtres). Voir le chapitre sur la magie.

Cérémonie : sert aux prêtres quand ils doivent faire des cérémonies religieuses. Voir le chapitre sur la magie.

Maçonnerie : c'est non seulement l'art de construire, mais aussi celui de détecter les portes et passages secrets.

Musique : il faut choisir l'instrument ou le type d'instrument que l'on pratique.

Poisons : permet de connaître les poisons et les contre-poisons. Pour les fabriquer, il faut aussi connaître la minéralogie, la botanique ou la zoologie.

Sphérologie : dans le ciel de Malienda passent régulièrement des sphères métalliques gigantesques. La population les assimile à des dieux. Ce talent permet de calculer leur passage et de faire des prédictions, un peu comme notre astrologie actuelle.

Langues

Les langues parlées dans l'archipel correspondent à des talents spéciaux, car leur difficulté d'apprentissage n'est pas la même suivant l'origine du personnage qui cherche à les connaître. Dans la partie nord, elles sont au nombre de cinq : maliend, elfique, gaélique, mahotek et norois, la langue des Barbares.

Tout le monde parle maliend. Les Gaëls ont (-4) pour apprendre le norois et (X) pour les deux autres langues. Les Barbares ont (-4) pour le gaélique et l'elfique, et (X) en ce qui concerne le mahotek. Les Mahoteks, quant à eux, ont (X) quelle que soit la langue. Les Haddelines, doués dans ce domaine, ont (-2) pour le gaélique et le norois, (-4) pour le mahotek.

Liste des métiers

Barde

Talents du métier : Chant, Comédie, Contes et légendes, Musique, Poésie. **Talents conseillés** : Coutumes étrangères, Histoire, Religion. **Équipement supplémentaire** : instrument de musique, matériel pour se grimer.

Bateleur

Talents du métier : Comédie, Discretion, Dressage d'animaux, Géographie, Jonglerie/ Acrobatie. **Talents conseillés** : Dégustation, Danse, Langue étrangère. **Équipement supplémentaire** : 1d6 balles de couleur, matériel pour se grimer, poignard ou coutelas.

Chasseur gaël

Talents du métier : Arme légère, Arme normale, Camouflage, Piégeage, Pistage. **Talents conseillés** : Dressage d'animaux, Orientation, Premiers soins, Zoologie. **Équipement supplémentaire** : coutelas, 1d6 collets, armes choisies, chien, herbes de soins pour 1d6 pansements.

Chevalier gaël

Talents du métier : Arme normale (x2), Art de la guerre, Équitation, Réparation d'armure. **Talents conseillés** : Arme légère, Coutumes étrangères, Premiers soins. **Équipement supplémentaire** : armes, armure au choix, cheval, herbes de soins pour 1d6 pansements.

Espion

Talents du métier : Arme légère, Coutumes étrangères, Dégustation, Discretion, Langue étrangère. **Talents conseillés** : Cartographie, Lire sur les lèvres, Minéralogie, Poisons. **Équipement supplémentaire** : matériel pour se grimer, poignard ou coutelas.

Frère bramané

Talents du métier : Arme légère, Dégustation, Discretion, Escalade, Religion. **Talents conseillés** : Botanique, Comédie, Jonglerie/ Acrobatie, Poisons. **Équipement supplémentaire** : matériel pour se grimer, poignard, corde et grappin, dose de poison à ingérer (pour endormir une personne).

Guerrier (divers types)

Talents du métier : Arme normale (x2, suivant la culture), Premiers soins, Pistage. **Talents conseillés** : Orientation, Arme légère, les autres dépendent de la culture. **Équipement supplémentaire** : armes, armure légère, coutelas, 1d6 collets, herbes de soins pour 1d6 pansements.

● **Guerrier barbare**. **Armes préférées** : Hache à deux mains, Lance. **Autres talents** : Navigation, Zoologie.

● **Guerrier haddeline**. **Armes préférées** : Arc court, Épée longue. **Autres talents** : Botanique, Zoologie.

● **Guerrier mahotek**. **Armes préférées** : Sabre, Arc court. **Autres talents** : Équitation, Javelot.

● **Guerrier maliend**. **Armes préférées** : Épée longue, Lance. **Autres talents** : Art martial/ Lutte, Art de la guerre.

● **Guerrier nain**. **Armes préférées** : Marteau, Épée courte. **Autres talents** : Minéralogie/ Joaillerie, Maçonnerie.

Guerrier-magicien

Talents du métier : Art magique, Épée longue, Chant, Lire/ Écrire. **Talents conseillés** : Arme légère, Arme normale, Contes et légendes, Minéralogie. **Équipement supplémentaire** : armes, herbes de soins pour 1d6 pansements.

Magicien

Talents du métier : Art magique, Alchimie, Chant, Contes et légendes, Lire/ Écrire. **Talents conseillés** : Minéralogie, Botanique, Zoologie, Sphérologie. **Équipement supplémentaire** : bouteille d'encre, plume, 1d6 parchemins.

Marchand

Talents du métier : Commerce/ Marchandage, Coutumes étrangères, Géographie, Mathématiques, Orientation. **Talents conseillés** : Arme légère, Cartographie, Langue étrangère, Lire/ Écrire. **Équipement supplémentaire** : âne, deux grandes sacoches, fourrage, articles pour une valeur de 1d6 lunes.

Prêtre

Talents du métier : Art magique, Cérémonie, Chant, Religion. **Talents conseillés** : Botanique, Lire/ Écrire, Médecine, Sphérologie. **Équipement supplémentaire** : symbole sacré, focus simple (1 à 3 PM de capacité).

Voleur

Talents du métier : Arme légère, Bricolage, Discretion, Serrurerie, Vol à la tire. **Talents conseillés** : Comédie, Dégustation, Escalade, Maçonnerie. **Équipement supplémentaire** : poignard, crochets de serrurier, corde et grappin, matériel pour se grimer.





Magasin

Coût des objets courants et des services
 So. : soleil, pièce d'or
 Lu. : lune, pièce d'argent.
 Be. : besin, pièce de bronze.
 1 sol = 10 lunes = 100 besins.

Nourriture

Ration pour une décade	7 lu.
Repas simple	2 be.
Repas copieux	5 be.
Pichet de cervoise	1 be.
Bouteille de vin courant	5 be.
Bouteille de bon vin	2 à 5 lu.
Bouteille d'hydromel	1 lu.
Bouteille d'eau-de-vie	2 lu.

Gîte

Chambre (2 à 3 personnes)	3 lu.
Dortoir (avec lit)	3 be.
Dortoir (à même le sol)	2 be.
Grange	1 be.
Écurie (pour un cheval)	2 be.
Fourrage (pour une journée)	7 be.

Armes

Coutelas	20 be.
Dague	50 be.
Épée courte	15 lu.
Épée longue	30 lu.
Fléau d'armes	28 lu.
Lance	80 be.
Poignard	30 be.
Sabre	30 lu.
Épieu	10 lu.
Étoile du matin	20 lu.

Gourdin	6 be.
Hache à une main	15 lu.
Hache à deux mains	30 lu.
Masse d'armes	12 lu.
Arbalète légère	30 lu.
Arbalète lourde	50 lu.
Arc court	14 lu.
Arc long	20 lu.
Fouet	40 be.
Fronde	6 be.
Bâton	8 be.
Javelot	70 be.
Lasso	20 be.
Bolas	30 be.
Garrot	15 be.
Sarbacane	20 be.
Carquois (capacité de 20)	40 be.
Flèches (5 exemplaires)	75 be.
Carreaux d'arbalète légère (5)	10 lu.
Carreaux d'arbalète lourde (5)	15 lu.
Pour les dégâts, reportez-vous à la table récapitulative des armes.	

Armures

	Prix	Prot.
Fourrures	20 lu.	0/0/1
Armure de cuir	18 lu.	1/0/0
Armure de cuir rembourré	25 lu.	1/0/1
Armure de cuir clouté	25 lu.	1/1/2
Cotte de mailles	12 so.	2/1/0
Cagoule de mailles	25 lu.	
Bouclier rond	10 lu.	
Grand bouclier	25 lu.	
Casque en cuir	35 be.	
Casque en cuir renforcé	50 be.	
Casque en bronze	25 lu.	
Casque en fer	50 lu.	

Les cagoules, casques et boucliers ne servent que si vous utilisez les règles optionnelles de localisation (p. 36 à 39 du hors-série 10 de Casus Belli : Simulacres)

Vêtements

(suivant la qualité, jusqu'à 10 fois le prix)

	Prix
Braies	2 lu.
Chemise	2 lu.
Robe	7 lu.
Cape	5 lu.
Manteau	8 lu.
Chapeau	2 lu.
Ceinture	25 be.
Ceinturon	15 be.
Souliers	6 lu.
Bottes	10 lu.
Sabots (prix moyen)	25 be.

Objets divers

	Prix
Torche	5 be.
Lanterne	12 lu.
Lampe-tempête	20 lu.
Huile de lampe (3 heures)	12 be.
Bourse (100 pièces)	2 be.
Sac à dos en cuir	3 lu.
Étui en cuir (parchemin)	1 lu.
Corde (20 mètres)	5 lu.
Grappin	4 lu.
Gourde (un litre)	15 be.
Miroir simple	2 à 3 lu.

Coût des transports (par jour)

Diligence	7 lu.
Chariot, carriole	3 lu.
Bateau, péniche	3 à 5 lu.

La magie

Par essence, la magie est en opposition avec la science. Bien sûr, toute science suffisamment avancée peut être prise pour de la magie par des sociétés primitives. À l'inverse, on peut considérer que la magie est un ensemble de techniques, théories et méthodes nées de manière empirique ou raisonnée. Cet

aspect technique de la magie est encore plus accentué par l'existence dans les légendes de grimoires, ces sortes de manuels de l'apprenti sorcier. Le jeu de rôle va plutôt dans cette direction, ce qui lui permet d'ériger la magie en un système capable d'être simulé.

SangDragon n'échappe pas à cette règle mais en même temps, avec l'approche plus intuitive du système *Simulacres*, nous allons essayer de nous en démarquer. C'est pourquoi, même s'il existe une base commune aux divers sortilèges présentés, il ne dépend que de vous de les utiliser tels quels ou bien de les modifier. Il serait bien étonnant que les chamans yaqui du Mexique pratiquent la même magie que les prêtres-sorciers de Seth chers à Howard. Et pourtant, tous font appel à des Énergies, inaccessibles à celui qui n'est pas initié...

Signalons que ces règles de magie sont plus complexes que celles présentées dans *Simulacres*, le hors-série n° 10 de *Casus Belli*, et qu'elles ne sont pas destinées à être jouées uniquement dans le monde de Malienda, mais aussi dans tout univers que vous créerez et dans lequel vous voudrez faire intervenir la magie. Enfin, si vous voulez utiliser les sortilèges présentés plus loin, mais avec des règles bien plus simples, allez directement à la fin de ce chapitre. Dans un encadré, vous trouverez des règles pour les Intervenants, que vous pourrez aussi bien utiliser pour vos personnages-joueurs, si vous préférez jouer « vite » plutôt que jouer « réaliste ».

Initiation

Pour pouvoir faire de la magie, il faut : savoir l'utiliser et pouvoir l'utiliser. Dans *Simulacres*, le savoir est représenté par un talent qui est l'Art magique. Le pouvoir, lui, est fourni par de nouvelles Énergies. Pour simplifier, nous avons décidé que l'Art magique était un talent commun à toutes les sortes de magie. Les différences se manifestent par le fait que chaque type de magie a une Énergie propre, et que chaque acte magique obéit à une règle spécifique (même si dans l'ensemble tous les sortilèges fonctionnent sur le même schéma).

Nous nous sommes limités à un nombre déjà relativement grand de types de magie, mais il n'est pas interdit au meneur de jeu d'en créer d'autres, pour les besoins de ses scénarios ou pour d'autres univers.

Ces nouvelles Énergies sont : Eau, Terre, Feu, Air, Bruie (Illusion), Boue (Création de vie), Électricité, Métal, Hermétique, Guérison, Nécromancie, Invocation, Protection, Divination, Enchantement, Charme, Vaudou, Spiritisme, Métamorphose, Sorcellerie, Temps, Chamanisme, Runes, Noms. Les adaptations de règles seront précisées à chaque fois. Cas particulier : la Métamagie. C'est une Énergie qui permet d'agir sur la magie elle-même. Contrairement aux autres types de magie, il est impossible de créer des sortilèges en Métamagie avant d'avoir le talent Art magique au niveau +3. Les seules possibilités pour apprendre des sortilèges de Métamagie sont de lire un grimoire ou d'apprendre auprès d'un maître. Les listes de sorts de tous ces types de magie sont décrites en détail pages 30 à 45.

L'Art magique est un talent de type (X), que tout le monde peut apprendre pourvu qu'il dépense les points d'aventure nécessaires (ou qu'il prenne le métier de magicien). Chaque personnage qui pratique la magie dispose de nouvelles Énergies (une par type de magie). Lors de la création du personnage, vous pouvez investir 1 point dans n'importe laquelle de ces Énergies, à prendre dans le total des 8 points à répartir entre les Règnes et les Énergies. Il n'est pas possible, à ce stade, de mettre plus d'un point dans une Énergie magique, mais vous pouvez mettre 1 point dans plusieurs Énergies (par exemple : 1 pt en Énergie d'Eau et 1 pt en Énergie de Guérison). C'est en dépensant des points de souffle ou d'équilibre psychique au travers de ces Énergies que l'on crée et lance des sortilèges.

Art magique

Chaque niveau dans ce talent permet de faire certains actes magiques.

- X (cela correspond à ne rien connaître en magie). On peut utiliser des objets magiques passifs, comme une épée enchantée, un collier de protection, un philtre, etc. Attention, il existe des domaines (vaudou, chamanisme, spiritisme) dans lesquels le fait de ne pas croire à cette magie fait qu'elle n'a pas d'effet.

- -4 à 0. On peut tenter de détecter de la magie dans un lieu, sur un objet ou une personne. On peut utiliser les objets magiques actifs comme les baguettes, les bagues, les focus (objets qui mettent de l'Énergie magique en réserve, voir plus loin).

- +1. Il est possible d'apprendre des sortilèges, d'en créer de nouveaux, de recharger les focus.

- +2. On peut réaliser des focus, des objets à charges, des potions, écrire et enseigner des sortilèges.

- +3. On sait enchanter les objets et les lieux avec des sortilèges d'une durée plus ou moins longue. Pour les niveaux X à 0, il n'est pas nécessaire d'avoir des points en Énergie magique. Mais cela devient obligatoire pour les niveaux supérieurs.

Règles générales

Les règles suivantes s'appliquent à presque tous les types de magie. En ce qui concerne la magie hermétique, déjà décrite dans *Simulacres*, le fonctionnement est un peu différent et est expliqué plus loin.

Un nouveau Règne : le Néant

Certains sortilèges ne s'appliquent pas aux créatures ou aux éléments naturels, et aucun Règne « normal » n'y correspond. On utilisera donc à la place un nouveau Règne, le Néant ☹, qui a une particularité par rapport aux autres Règnes : il vaut toujours -1 (et un être humain normal ne peut jamais l'augmenter). On utilisera le Néant ☹ chaque fois que les tests porteront exclusivement sur des domaines magiques (sorts agissant sur la magie elle-même) ou bien si on agit sur tous les Règnes à la fois.

Points de magie (PM)

Lorsqu'on lance un sortilège, on utilise des Énergies et on dépense des points de souffle (PS), des points d'équilibre psychique (EP), et même des points de vie (PV, voir plus loin). Comme, de plus, on peut stocker cette Énergie dans des objets, il devient ensuite difficile de savoir quelle était son origine. Nous regroupons donc sous un même terme toutes les dépenses qui permettent de faire de la magie : ce sont les points de magie (PM). Ainsi, si on dit qu'un sortilège consomme 2 PM, cela veut dire que le magicien dépense deux points, que ce soit en PS, PV, EP ou dans la réserve d'un objet magique.

Création d'un sortilège

Pour créer un sortilège, un magicien doit disposer de 2 points d'aventure (on assimile le sort à un talent que l'on passe du niveau X à -4) et avoir le talent Art magique au niveau +1 ou plus. Il décide ensuite des effets de son sortilège, sur quoi il va agir, quelle est l'Énergie utilisée, à quelle puissance (niveau 1, 2 ou 3), comment il doit être lancé (voir plus loin). Puis le magicien en écrit la formule, c'est-à-dire le test qu'il va devoir effectuer pour réussir à le lancer. Ce test est la somme d'une Composante, d'un Moyen, d'un Règne, plus un niveau de talent qui est le sortilège. Le niveau en Art magique ne compte pas.

Exemple : Un sortilège pour abattre le moral de quelqu'un avec l'Énergie de l'Eau consiste en un test sous Cœur ♥ + Action ➡ + Humain ♀ + Rendre malheureux. Pour lui faire juste mouiller les yeux, il faudrait la formule Instincts ≈ + Action ➡ + Humain ♀ + Faire pleurer.

Une fois cette « formule » écrite, le joueur magicien la propose au meneur de jeu. Ce dernier, en son âme et

conscience, décide si le sortilège peut fonctionner ou pas. Il y a deux raisons principales à son refus :

1) Le sortilège est mal conçu. *Exemple* : Un sort élaboré afin de voir à travers une porte utilisera certainement Perception $\triangleleft$ plutôt que Résistance $\blacksquare$.

2) Le sortilège est trop puissant ou mal équilibré. *Exemple* : Il n'est pas possible de déclencher un ouragan en quelques secondes ou avec un seul petit point en Air. Afin de s'aider dans son jugement, il est conseillé au meneur de jeu de comparer le nouveau sortilège à ceux décrits dans les listes de sorts. Il verra ainsi si la puissance et la formule semblent convenir.

Quoi qu'il en soit, le meneur de jeu ne fait pas part du résultat de ses cogitations. C'est au magicien de tenter de lancer son sort et de voir s'il est efficace.

Pour le lancer, il faut donc faire le test de la formule, en dépensant le nombre de points de souffle ou d'équilibre psychique correspondants aux points d'Énergie engagés. Mais n'oubliez pas que lorsqu'on lance un sort pour la première fois, la difficulté est de -4 (c'est toujours le niveau auquel on possède un nouveau sort). Tant que le test n'est pas réussi, on ne sait pas si le sortilège peut fonctionner ou pas. Lorsque le test est réussi, le meneur de jeu annonce à ce moment seulement si le sortilège est efficace. Si oui, les 2 points d'aventure engagés sont dépensés. Si non, les points sont conservés. Si, alors que l'on essaie de créer un sortilège on fait un double $\square$ lors des tests, non seulement on subit les conséquences de cet échec critique (voir plus loin) mais en plus cela veut dire qu'on ne pourra jamais apprendre ce sortilège.

Exemple : Garthus veut donc créer le sortilège Faire pleurer. La formule en est Instincts $\approx$ + Action $\blacktriangleright$ + Humain $\star$ (ou Animal $\heartsuit$) + Faire pleurer. C'est un sortilège de niveau 1. Le magicien a 5 en Instincts $\approx$, 2 en Action $\blacktriangleright$, 2 en Humain $\star$. Sa valeur de test est donc de $5+2+2-4=5$. Il doit donc faire 5 ou moins sur son test, en dépensant 1 PM. Tant qu'il n'a pas réussi, il n'a pas appris le sortilège.

Apprendre un sortilège

Si l'apprenti magicien est dans une école de magie et que le sortilège est enseigné par un maître (ou un compagnon d'aventure) magicien, la procédure est exactement la même. La seule différence est qu'il a besoin d'avoir seulement le niveau 0 en Art magique (et non pas +1) pour apprendre ce nouveau sortilège.

Définition d'un sortilège

Un sortilège est défini par les paramètres suivants : **Niveau du sort** : C'est le nombre de points d'Énergie magique (PM) que l'on doit dépenser pour lancer ce sortilège. Le maximum est donc de 3, et les personnages débutants ne peuvent lancer que des sortilèges de niveau 1. **Formule** : C'est la combinaison Composante + Moyen + Règne que l'on utilise comme test pour lancer le sortilège. Par exemple, la formule Esprit $\star$ + Perception $\triangleleft$ + Animal $\heartsuit$ / Humain $\star$ du sortilège Connaître les sentiments, veut dire que le test pour lancer le sortilège est égal à cette somme, en prenant soit Animal $\heartsuit$ soit Humain $\star$ (soit Néant $\odot$) selon que le sortilège fonctionne sur les animaux, les humanoïdes ou tous les Règnes.

Durée de concentration : C'est le temps nécessaire pour lancer un sort, et durant lequel le magicien ne doit pas être dérangé sous peine de faire échouer le sortilège. En fonction des sorts elle est - par exemple - de 8 secondes (ou 1 passe d'armes), 1 minute, 4 minutes, 4 heures ou 4 jours. C'est souvent une durée qui peut facilement se diviser par 2 ou 4.

Durée du sort : Selon les cas, elle s'exprime en passes d'armes, minutes, heures, jours, quintes (cinq jours),

semaines, décades (dix jours), mois ou années. La durée est souvent proportionnelle à la marge de réussite (MR). Ainsi un sort dure souvent MR minutes. Il existe aussi de très nombreux sorts dont la durée est indiquée comme étant instantanée. Cela signifie que le sort a un effet immédiat et permanent.

Effet du sort : C'est la description de l'effet du sortilège. S'il faut quantifier cet effet (pour un boule de feu par exemple), il sera toujours proportionnel à la marge de réussite ou calculé suivant la table des dégâts. *Exemple* : un sort de Charme de foule peut charmer MR personnes. Tandis qu'un sort d'Éclair peut faire [D] dégâts à sa cible ; on ajoute alors 2d6 à la MR pour connaître les dégâts, comme dans un combat avec une arme normale.

Portée : Certains sortilèges ne s'utilisent que jusqu'à une certaine distance ou sur une surface précise donnée. Si c'est le cas, c'est indiqué dans cette rubrique. Il existe également deux types de portée bien précis : contact (qui veut dire que le magicien doit toucher la cible du sortilège) et personnel (qui indique que le sort ne peut fonctionner que sur le magicien, et que celui-ci ne peut pas le lancer sur quelqu'un d'autre).

Résistance : La cible peut parfois résister aux effets de certains sortilèges. Cela se joue comme un duel. Le magicien oppose sa MR au test de Résistance de sa victime (comme dans les règles de base). Pour un PMJ, le test de Résistance normal est égal à la valeur de ses autres tests. Pour une créature, si rien n'est précisé, il vaut 6 (comme pour un PMJ faible). Pour un PJ, si aucun test n'est précisé, c'est Esprit $\star$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ + Art magique, ou 6, en choisissant la meilleure des deux valeurs.

Ce que représente la formule

Une des plus grosses difficultés lorsque l'on « crée » un sortilège est de savoir comment organiser la formule magique. Parfois c'est évident, parfois ça l'est moins. Voici donc quelques indications pour vous guider, mais n'oubliez pas que justement, la magie est avant tout intuitive et qu'elle ne se plie pas toujours aux mêmes règles. Là encore, reportez-vous aux sortilèges déjà créés pour vous faire une idée.

Le Corps $\circ$ correspond à la matière même de l'objet sur lequel porte le sort. Les Instincts $\approx$ représentent la manière dont se comporte naturellement l'objet du sort. Le Cœur $\heartsuit$ est ce qui est évoqué par principe de similitude (exemple : le feu pour la violence ; une image, une statue pour un individu). L'Esprit $\star$ représente les propriétés réelles de l'objet. Le Corps $\circ$ et les Instincts $\approx$ correspondent à l'objet lui-même, et le Cœur $\heartsuit$ et l'Esprit $\star$ à sa représentation.

La Perception $\triangleleft$ est utilisée pour la connaissance, l'Action $\blacktriangleright$ pour un comportement, le Désir $\clubsuit$ pour une volonté ou un souhait, la Résistance $\blacksquare$ pour un contre-comportement.

Le Minéral $\diamond$ est tout ce qui est « inanimé », donc rocs, eau, air, etc. Le Végétal $\spadesuit$ est la vie sans conscience. L'Animal $\heartsuit$ est la vie instinctive, il est donc tout à fait possible de lancer un sort sur un humain avec un Règne Animal $\heartsuit$ si on s'intéresse à la partie animale et instinctive qu'il a gardée en lui. L'Humain $\star$ est la vie avec une conscience et une intelligence. Le Mécanique $\heartsuit$ est le domaine des objets manufacturés, animés ou pas.

Les Règnes, sortilèges universels

La plupart des sorts de *Simulacres* ne fonctionnent que sur un individu ou un objet. Dans la formule il y a toujours un Règne qui correspond à la cible du sort. Si l'on veut qu'un sortilège fonctionne sur une créature d'un



Règne différent de celui pour lequel il a été créé, il faut « fabriquer » un nouveau sortilège (Soigner un animal n'est pas le même sort que Soigner un humain). On bénéficie quand même d'un avantage : le nouveau sortilège ne coûte que 1 point d'aventure (au lieu de 2). On peut aussi concevoir un sortilège universel (c'est-à-dire qui marche pour tous les Règnes). Auquel cas c'est

un sortilège dont la formule est la même à l'exception du Règne, qui est le Néant ☹ (et qui vaut toujours -1).

Exemple : Garthus a appris le sortilège Faire pleurer sur les humains. S'il avait voulu apprendre le même sortilège mais destiné à toutes les créatures vivantes (donc également les animaux, les monstres, etc.) il aurait dû mettre dans sa formule le Règne Néant ☹ à la place d'Humain ♀. Elle serait donc devenue Instincts ≈ + Action ♣ + Néant ☹ + Faire pleurer. La valeur du test de la première formule était de 5, elle passe à 5+2-1-4 = 2 dans le second cas. À part en obtenant un double-1 (qui est toujours une réussite), il est impossible à Garthus de lancer son sortilège. On voit donc qu'à part certains cas bien spécifiques, les magiciens ont tout intérêt à spécialiser leurs sortilèges pour avoir plus de facilité à les lancer.

Usage des listes

Les listes de sortilèges (p. 30-45) ne sont que des exemples de sorts que peuvent créer les magiciens, à eux d'extrapoler à partir de ces listes. Un magicien qui transmet un sort à quelqu'un d'autre ne fait que lui donner une méthode. Il faut ensuite que le magicien crée lui-même son sortilège. C'est-à-dire que ce sortilège coûte toujours 2PA et commence avec un malus de -4 (puisque c'est un talent à -4). Par contre, les esprits, les dieux, peuvent permettre à un de leurs « prêtres » de lancer des sorts avec un malus de 0, de façon ponctuelle (voir magie divine plus loin). Si le sort est donné pour un usage « magique », les règles de la magie normale s'y appliquent (malus, dépense de points, etc.).

Réussites et échecs critiques

Comme les sortilèges sont considérés comme des talents, le principe des réussites et échecs critiques s'y applique également (notamment l'augmentation des marges de réussite). Néanmoins, on y apporte deux petits aménagements :

- En cas de réussite critique, on ne dépense qu'un seul PM, même si le sortilège en nécessite plusieurs.
- En cas d'échec critique (c'est-à-dire de double-1), le sortilège provoque un choc en retour. Et on perd autant de points (en souffle, équilibre psychique et vie) que l'on avait investi en tout de points d'Énergies dans le sortilège. La perte se traduit d'abord en PS, puis en EP puis en PV. Si on utilise la règle sur la localisation des points de vie, ils sont perdus dans la zone du torse.

Exemple : Garthus lance son sort de Charme (1 PM). Il lui donne de la Puissance ♣ pour pouvoir charmer son adversaire plus longtemps (2 points, qu'il choisit être 1PS et 1EP), et de la Précision ⊕ pour augmenter ses chances de réussite (coût : 1PS). En tout il dépense 4 points d'Énergie. Il fait un échec critique. Il va donc perdre 4 points en tout. Il lui restait 2PS qu'il perd (il tombe évanoui), et il perd 2EP, sa valeur d'équilibre psychique passant à 1 (il est au bord de la folie). S'il avait lancé un sort d'un niveau plus élevé, ou dépensé plus de points d'Énergie, cela aurait pu être pire : il aurait pu perdre des PV, voire mourir.

Améliorer un sortilège

Un sortilège est considéré comme un talent, à l'exception près que l'on ne peut pas l'augmenter avec les points d'aventure, mais tout simplement en le pratiquant. Ainsi, à sa création, un sortilège est considéré

comme un talent au niveau -4. Ensuite, on note toutes les fois où on l'utilise avec succès, et on augmente sa valeur avec le barème suivant : -4 pour les 4 premières utilisations ; -3 pour les trois suivantes ; -2 pour les 2 utilisations suivantes ; -1 pour la suivante ; 0 pour les dix suivantes ; +1 pour les 10 suivantes ; +2 au delà.

Liste	Niv.	Formule	Diff.	Val.
Eau	1	☹ ♀ ♡ ♣ ⊕	3	6

Exemple : Le joueur qui incarne Garthus a noté sur sa feuille de magicien le nom du sort (Faire pleurer), la liste (Eau), le niveau du sort (1), puis la formule. Il a entouré les symboles Instincts ≈, Action ♣ et Humain ♀. Dans la grande case suivante, à chaque fois qu'il lance le sort avec succès, il coche une petite case. Ici, on voit qu'il en est à son sixième succès, et la difficulté est donc passée de -4 à -3. Enfin, pour éviter de recalculer à chaque fois la formule, il a noté la valeur du test, qu'il n'oubliera pas de modifier au fur et à mesure des progrès de Garthus. Cette valeur était de 5 quand Garthus a appris son sortilège, maintenant elle est de 6.

À la création du personnage, on n'a pas besoin de créer ou d'apprendre un sortilège de la même façon qu'en cours de jeu. Il suffit de dépenser des points d'aventure comme s'il s'agissait d'un talent (X), que l'on acquiert donc au niveau -4, -2 ou 0, suivant que l'on dépense 2, 3 ou 5PA.

Bonus

Pour un magicien débutant, les sorts sont relativement difficiles à lancer. Il cherche donc souvent à augmenter ses chances par des pratiques qui l'aident à mieux focaliser sa puissance magique.

- Les procédures usuelles sont de faire une incantation, une gestuelle ou d'avoir des composants matériels.
- L'incantation peut être la récitation d'un texte, l'énoncé d'une formule magique, un chant...
- La gestuelle peut être une danse, des mouvements rythmiques, des gestes précis des mains, du mime...
- Les composants matériels peuvent être en rapport avec le type de la magie concernée (de la poussière pour les sorts de Terre), avec la cible du sort (une plante pour affecter une autre plante) ou symbolique (de la craie et de la suie pour un sortilège de déguisement). Chacune de ces pratiques augmente de 1 la valeur du test pour lancer un sortilège. On peut les cumuler. Par contre, chacune de ces pratiques augmente la durée de la concentration pour lancer le sortilège. Chaque pratique augmente la durée du sortilège de la durée de concentration.

Exemple : Garthus a de la difficulté à lancer son sortilège pour faire pleurer les humains. Sa valeur de test est de 5. Il décide de faire une incantation et de tenir une fiole d'eau dans la main. La valeur de son test passera donc à 7 (5+2) et la durée de concentration de 1 à 3 passes d'armes.

Attention : Dans certains types de magie (appel d'esprit en Chamanisme, envoûtement en Sorcellerie, par exemple), il y a obligation de ces pratiques ; elles n'apportent donc pas de bonus.

Utilisation des Énergies

Les Énergies Puissance ♣, Rapidité ⚡, Précision ⊕ s'utilisent de la même manière que dans les règles de base (p. 11), mais aussi de la manière ci-dessous. Dans ce cas elles n'augmentent pas la valeur du test auquel elles s'appliquent, mais seulement les résultats en cas de réussite, ou bien les effets, portées ou durées du sortilège.

- La Puissance ♣ peut s'utiliser pour augmenter de 1 la marge de réussite par point de Puissance ♣ inves-

ti. La portée d'un sort ou le rayon de la surface d'effet peuvent être doublés pour 1 point, quadruplés pour 2 points, octuplés pour 3 points.

- La Précision ⊕ peut s'utiliser pour augmenter de 1 les chances d'avoir une réussite critique, par point de Précision ⊕ investi. Attention, cela augmente les chances d'obtenir une réussite critique, mais pas le nombre de dés à lancer ensuite. **Exemple :** Garthus possède un sortilège au niveau -2. Il fait une réussite critique sur un double-1. S'il met 2 points en Précision ⊕ pour augmenter ses chances de réussite critique, celle-ci s'obtiendra sur 2, 3 ou 4. Par contre, ses chances normales ne sont pas augmentées, et même s'il réussit une critique, il ne lance qu'un dé supplémentaire pour la MR.

- La Rapidité ⚡. La durée d'invocation d'un sort peut être diminuée de moitié pour 1 point investi, divisée par quatre pour 2 points, divisée par huit pour 3 points.

Évidemment, on peut combiner toutes les sortes d'utilisation des Énergies. Par exemple : 1 point de Puissance ♣ pour augmenter ses chances de 1 à son test, 1 point de Puissance ♣ pour augmenter de 1 la marge de réussite (en cas de réussite), 1 point de Précision ⊕ pour augmenter de 1 ses chances de réussite critique. Le tout est de disposer de suffisamment de points de souffle ou d'équilibre psychique, et d'avoir des scores suffisants en Énergies (dans l'exemple, il faut avoir un score de 2 en Puissance ♣, d'au moins 1 en Précision ⊕, et dépenser trois points en PS et/ou EP).

Focus

C'est un objet magique qui emmagasine des points de magie (PM) et permet au magicien de dépenser ceux de cette réserve plutôt que les siens propres. Un focus peut avoir n'importe quelle forme et aspect. En tant que meneur de jeu, vous pourrez ainsi récompenser vos joueurs magiciens en leur faisant trouver des focus au cours de leurs aventures.



Caractéristiques du focus

Un focus n'a que deux caractéristiques : le nombre de points de magie qu'il contient et le nombre de points de magie maximum qu'il peut contenir. Si on dépense le dernier PM d'un focus, celui-ci perd toutes ses capacités magiques et ne peut plus être rechargé (à part par un sortilège spécial). Un focus normal contient entre 1 et 12 points de magie.

Utiliser un focus

On dépense 1 ou plusieurs PM soi-même, puis on dépense automatiquement autant de PM que l'on désire depuis son focus. Pour le déclencher, il faut obligatoirement être en contact avec le focus (avec sa peau). Ces points peuvent servir à utiliser des Énergies du personnage si celles-ci sont directement utilisées pour lancer un sort. Ainsi on peut se servir d'un focus pour augmenter la portée ou les dégâts d'un sortilège, mais pas pour augmenter (par exemple) ses capacités à l'écriture. On peut posséder plusieurs focus, mais on ne peut en utiliser qu'un seul à la fois.

Exemple : Garthus lance son sortilège pour faire pleurer. Il veut augmenter ses chances de réussite, et décide de dépenser un point en Puissance ♣ de la façon normale. Il dépense 1PS qui vient de lui pour lancer le sortilège, et le point pour la Puissance ♣ est pris au focus qu'il tient en main. Mais il ne peut mettre deux points en Puissance ♣ que s'il a effectivement 2 dans cette Énergie.

Réussite et échec critiques

- Si on fait une réussite critique en utilisant un focus pour lancer un sort, tous les points dépensés par le focus sont quand même dépensés et ne peuvent être récupérés (contrairement à la règle de réussite critique quand le magicien lance lui-même le sort).
- Si on fait un échec critique en utilisant un focus, les dégâts que doit subir le magicien vont d'abord décharger d'autant le focus.

Exemple : Garthus a un focus contenant 4 PM. Il lance un sort en utilisant 1 PM provenant de sa propre personne (c'est obligatoire) et 2 PM du focus. Il fait un échec critique (double-6). La perte est donc de 3 points. Deux sont perdus par le focus (qui passe à 0 et devient donc un objet normal), le point restant étant retiré aux PS de Garthus.

Recharger un focus

- Il faut avoir le talent Art magique à au moins +1 pour recharger un focus. Cela prend une heure complète de concentration, sans interruption. Le test à réaliser est Esprit ✱ + Action ➡ + Néant Ⓞ + Art magique. Au bout de l'heure le magicien a perdu 1 EP. Si le test est réussi, le focus gagne 1 PM, sinon il ne se passe rien.
- Si on charge un focus au-delà de son maximum, il ne se passe rien, mais le magicien sent alors que le focus est chargé à fond.

Fabriquer un focus

Avant de « fabriquer » un focus, il faut avoir un objet qui va servir de contenant à la magie. Cet objet doit être d'une grande robustesse, et doit surtout et avant tout être purifié. Si c'est un focus pour magicien, cela se fait en réussissant un test Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚙ + Alchimie, après avoir passé une semaine de purification sur l'objet par point de magie maximum qu'il pourra contenir. Si le test échoue, il faut recommencer l'opération à partir du début. Si c'est un focus religieux (voir plus loin), l'objet peut être de n'importe quelle nature, et il sera prêt à devenir un focus après un nombre de semaines de prière à la discrétion du meneur de jeu, et après que le prêtre ait réussi un test Cœur ♥ + Désir ♡ + Mécanique ⚙ + Cérémonie. Une fois l'objet prêt, si c'est un magicien qui fait l'opération d'enchantement, il doit dépenser 2 EP, avoir un score minimum de +2 en Aptitude magique et réussir un test Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚙ + Art magique. S'il réussit, le focus sera enchanté et contiendra 1 PM. De plus, sa capacité sera égale au plus petit chiffre entre la marge de réussite du test précédent et le nombre de semaines consacrées à la préparation de l'objet. Si c'est un focus religieux que l'on prépare, il faut qu'il soit béni par un prêtre important de la hiérarchie religieuse, durant une fête solennelle de cette religion. C'est au meneur de jeu de décider si le focus est réellement créé, et du nombre de points qu'il contiendra. Pour la façon de le recharger, voyez le chapitre sur les reliques.

Détection de la magie

Dans un univers magique, tout personnage qui a au moins -4 au talent Art magique peut essayer de détecter la présence de la magie sur un lieu, un objet ou une personne, même s'il n'a pas de point en Énergie magique. Le test à réaliser est Esprit ✱ + Perception ◀ + Néant Ⓞ + Art magique. Le personnage doit quand même dépenser 1 EP ou 1 PS (au choix) à chaque tentative de détection de la magie. Si on réussit une détection de la magie sur un focus, on sait combien de points de

magie il contient, mais pas quel est son maximum. Si on veut détecter les capacités d'un objet magique, chaque capacité différente nécessite un test de détection.

Exemple : Garthus trouve un bâton qu'il suppose être magique. Il fait une détection de la magie et apprend que c'est un objet à focus (voir plus loin) avec deux sortilèges. Avec deux autres détections il apprend que ce sont un sortilège de Charme de niveau 1 et un sortilège de Boule de feu de niveau 2. Avec une autre détection, il apprend que le focus lié à l'objet a 3 points de magie.

Magie divine

Un prêtre peut lancer des sorts de trois manières.

- La première consiste à invoquer son dieu. Lors de cet appel, c'est le dieu lui-même qui va lancer le sort par l'intermédiaire du prêtre. L'invocation se fait par un test sous Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♤ + difficulté (il y a des exceptions, notamment pour appeler des divinités primitives, auquel cas le test est Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal ♣ + difficulté). La difficulté est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. En général, il impose au moins une difficulté de -2, et jamais il ne donne de bonus. Si l'invocation réussit, le dieu procède à une action magique, là aussi au choix du meneur de jeu, puis il absorbe un certain nombre de PV, PS ou EP du prêtre, en paiement de l'action, et en fonction de la puissance du sort. Il est donc avantageux pour le prêtre de ne faire cette invocation que lors d'une cérémonie (voir chapitre suivant), ce qui lui permet soit de ne pas dépenser lui-même trop de points, soit que l'action magique du dieu soit plus puissante.

Exemple : Moïse en appelle à Yahvé, qui lui accorde le pouvoir d'ouvrir les eaux de la mer Rouge. Mais un dieu guerrier peut habiter quelques combattants, voire une armée complète, et leur insuffler du courage.

- La seconde consiste à se laisser posséder par le dieu, à le laisser agir à travers son corps et à abandonner son libre arbitre. Cette méthode est très proche de la première, et nécessite un test Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal ♣ + difficulté. Le dieu a ensuite soit une action de divination (il parle à travers le possédé, comme la pythie de Delphes) soit une action physique (le prêtre peut combattre dans un état second, sans sentir ni blessures ni fatigue). Après que le dieu ait quitté le corps du possédé, celui-ci a souvent perdu de nombreux points de souffle et d'équilibre psychique.

Exemple : Dans le film *Conan le Barbare*, le prêtre du dieu Serpent se laisse posséder par lui ; il prend alors la forme d'un serpent et peut hypnotiser les gens.

- Il existe également des cérémonies d'invocation du dieu que le prêtre entreprend quand il est seul ou dans certaines conditions (dépendant de sa religion). Lorsque le dieu vient, il investit le corps du prêtre, absorbe de l'Énergie (PV, PS ou EP), 5 points d'aventure, et laisse en échange un sortilège dans l'esprit du prêtre. Ce sortilège est utilisable de la même manière que les sortilèges de magiciens à quelques exceptions près : — Pour lancer ce sortilège on utilise l'Énergie divine. Cette Énergie vaut 1, 2 ou 3 points, comme toutes les autres Énergies magiques. On ne peut l'acquérir qu'au cours de cérémonies religieuses, en dépensant les points d'aventure correspondants. Avoir cette Énergie au niveau 2 ou 3 dépend directement du bon vouloir du dieu lui-même (c'est-à-dire du meneur de jeu). On ne peut pas utiliser cette Énergie pour lancer des sortilèges qui n'ont pas été appris de cette façon. — Le sortilège est directement considéré comme un talent appris au niveau 0. Il n'y a donc pas de difficulté -4 au début. Par contre, son usage fréquent n'apporte pas de bonus.

— Pour lancer ces sortilèges, on peut utiliser un focus de magicien. Par contre, il est interdit d'utiliser le focus d'une autre religion.

Cérémonie

Lorsque le prêtre veut appeler un dieu, ou simplement lancer un sortilège divin, il peut faire une cérémonie pour augmenter sa puissance magique. La durée en est généralement assez longue (de 15 minutes à 1 journée), et elle impose d'avoir des participants.

Le prêtre doit réussir un test Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♤ + Cérémonie à la fin de la cérémonie. S'il réussit, et en fonction de la taille de l'assemblée religieuse, il dispose d'un certain nombre de PM pour son sortilège ou son invocation. En cas de plusieurs sources (focus, prêtre, assemblée), on consomme d'abord 1 PM provenant du prêtre, puis les PM de l'assemblée, puis les PM du focus, et enfin d'autres PM du prêtre si nécessaire. Une assemblée de 5 personnes fournit 1 PM ; 25 personnes fournissent 2 PM, 50 personnes 3 PM, 100 personnes 4 PM, 200 personnes 5 PM, 400 personnes 6 PM (et ainsi de suite, en doublant le nombre de participants pour augmenter de 1 le nombre de PM). Seules les personnes qui ont réellement la foi comptent. Ces PM peuvent être investis jusqu'à 2 points de Puissance ♣ ou de Précision ⚙, même si le prêtre ne possède pas lui-même ces Énergies à ce niveau.

Exemple : Silgerm organise une séance de prière collective pour invoquer le dieu des guérisseurs, afin que celui-ci soigne un de ses compagnons. Il rassemble ses six autres compagnons et leur demande de prier. Il réussit son test de Cérémonie et gagne 1 point de magie. Il choisit de dépenser 1 PM de sa propre réserve (en équilibre psychique) pour invoquer son dieu, et il garde le point de la cérémonie pour le mettre en Puissance ♣ (qu'il a normalement à 0) et augmenter la réussite de la guérison si celle-ci a lieu.

Dieux

Les dieux, comme les démons et les esprits, sont des forces vitales qui existent sur un autre plan d'existence. Dans le monde de *SangDragon* (et dans la plupart des univers médiévaux-fantastiques), l'existence (ou l'accès) de ces forces dépend uniquement de la foi que l'on a en elles. C'est le nombre et la qualité de la foi des fidèles qui font la force et la puissance d'un dieu. C'est la croyance des tribus primitives aux esprits des arbres et des animaux qui fait que ces esprits existent et que l'on peut traiter avec eux. Ce sont les bas instincts, les peurs des hommes qui ont créé les démons. Un prêtre qui traverse la moitié du monde et se retrouve dans un pays où son dieu est inconnu ne peut plus compter que sur lui-même. Il ne peut plus lancer que des sortilèges à 1 PM et ne peut plus invoquer son dieu. Mais s'il crée une église, convertit des gens à sa religion, son dieu va être appelé à se manifester là aussi, et les pouvoirs du prêtre reviendront. Il est également possible pour le prêtre de « découvrir » que son dieu est appelé d'un autre nom dans une autre partie du monde. Il va devoir vérifier que ce dieu est bien le même, et non pas un « usurpateur » puis, dans un test de Foi (Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♤), il doit se convaincre de cette vérité. S'il réussit, il s'est convaincu que ces deux dieux ne faisaient qu'un, et il regagne ses pouvoirs. Les démons sont quant à eux plus autonomes. Comme ils sont créés par les instincts mauvais, ils « errent » à la recherche de créatures à posséder, pour avoir une emprise plus grande sur le monde réel. Les magiciens qui

pratiquent la Magie noire risquent à tout moment d'être possédés par un de ces démons.

Relique

Une relique est un focus religieux qui se recharge quand des fidèles prient devant lui, ou pensent à lui. Il gagne 1 PM par 100 personnes qui prient devant lui (une même personne peut prier plusieurs fois, mais à chaque fois pour un nouveau PM, pas pour le même). Une relique peut aussi se charger, une fois par jour, de 1 PM par 10 000 personnes qui prient avec ferveur pour elle, mais à distance. Une relique contient entre 2 et 100 PM (en moyenne 5 à 12 PM).

Une relique ne peut pas être utilisée comme focus par des prêtres d'une religion opposée à celle à qui elle appartient. Par contre, n'importe quel magicien peut se servir de la puissance magique qui y est accumulée. C'est

pourquoi de nombreux magiciens recherchent les reliques, et pourquoi les prêtres détestent la plupart des magiciens, qu'ils considèrent au mieux comme des voleurs, au pire comme des hérétiques.

Objets magiques

Ce sont les objets les plus recherchés par les personnages, puisqu'ils les rendent généralement plus puissants. Trouver un objet magique sera souvent la quête, ou la récompense, d'une ou plusieurs aventures.

Objets passifs

Les objets passifs sont ceux que tout le monde peut utiliser, qui restent toujours magiques, et dont l'effet est continu. On trouve dans cette catégorie les épées magiques (qui frappent plus fort, ou mieux, ou sont plus efficaces contre certains types de créatures), les objets de protection (bague contre les maladies, bracelet qui réduit les dégâts encaissés, armure plus efficace), et d'autres encore (collier pour respirer sous l'eau, bottes pour grimper sur les murs). Chacun de ces objets est décrit différemment, par le meneur de jeu. Il doit simplement faire attention à ne pas donner aux personnages des objets trop puissants (une épée qui ajoute +1 au test de combat est déjà très efficace, et +3 devrait être un maximum digne d'Excalibur).

Objets à charges

Ce sont des objets dont les effets sont assez puissants, mais qui ne fonctionnent qu'un certain nombre de fois. Une fois ce nombre atteint, l'objet n'est plus magique et n'a plus d'effet. L'objet le plus puissant et le plus célèbre de ce type est l'anneau aux trois souhaits de nos contes. Les potions magiques entrent dans cette catégorie. Elles permettent à celui qui les boit d'acquérir de nouvelles capacités (voler, voir dans le noir, récupérer ses points de vie perdus...). La plupart des potions ont un temps d'action limité, mais d'autres ont des effets permanents.

Objets à focus

Un objet à focus est un objet qui ne peut être utilisé que par quelqu'un qui connaît la magie. Il a souvent la forme d'un bâton, d'une baguette, mais peut avoir n'importe quelle forme. Il contient un ou plusieurs « principes » de sorts, et un focus. Ces « principes » sont des sortilèges, que l'on peut lancer en se concentrant, et en dépensant ses propres points de magie, ou ceux du focus de l'objet (on n'a même pas besoin de dépenser un de ses propres points de magie). Chaque sortilège dépense un nombre donné de points de magie et on

ne peut pas changer l'effet de ce sort en dépensant des points d'Énergie en plus. Le gros avantage d'un objet à focus, c'est qu'un magicien peut le recharger. Par contre, s'il utilise son dernier point de magie, l'objet perd toutes ses capacités magiques et ne peut plus être rechargé. Pour faire fonctionner un objet à focus, il faut réussir un test Esprit ✱ + Action ➡ + Néant ☉ + Art magique. Si le test échoue, le magicien doit dépenser 1 PS ou 1 EP (au choix) ; il s'est fatigué pour rien. Si l'objet lance un sort dont l'effet se mesure à la MR, celle-ci est toujours de 3, quelle que soit la réussite de celui qui a utilisé l'objet, et même si c'est une réussite critique.

Exemple : Garthus a un bâton à focus. Il le pointe devant lui et se concentre pour lancer une Boule de feu en utilisant les points de magie du focus. Il réussit son test Esprit ✱ + Action ➡ + Néant ☉ + 1 (il a +1 en Art magique). La Boule de feu part, carbonisant deux Orques. Le focus a désormais deux points de magie en moins.

Objets maudits

Il existe des objets magiques néfastes. Des potions d'envoûtement, des épées qui rendent malhabiles, des bagues qui rendent malades. En général, il n'est pas possible de se débarrasser de ces objets sans accomplir un rituel ou une action précise (c'est souvent le prétexte d'une nouvelle quête).

Règles optionnelles

Vous trouverez ci-après des règles optionnelles, qui modifient la façon dont la magie est utilisée ou ressentie. À vous de décider si vous désirez les utiliser dans SangDragon ou dans tout autre univers magique.

Magie noire

À chaque fois qu'un magicien ou qu'un prêtre lancent un sort contre quelqu'un pour lui nuire, c'est une pratique de Magie noire. Tous les magiciens et les prêtres ont un compteur de Magie noire mis à 0 à leur naissance. À chaque fois qu'ils lancent un sort de nuisance, ils augmentent leur score de Magie noire. Ce score dépend de deux facteurs : si la magie est mortelle ou pas, et du Règne de la victime. Un sortilège non mortel cause 1 pt de Magie noire, score augmenté de la valeur que le magicien a dans le Règne de la victime. Pour un sortilège mortel, le score est de 2, plus la valeur que le magicien a dans le Règne de la victime.

Exemple : Charcois envoûte le chien de son ennemi Garthus. Charcois a une valeur de 1 en Animal, il gagne donc 2 (1+1) points en Magie noire.

● La Magie noire est une affaire de symbolisme et d'intention plus que de règles précises. Elle est donc soumise à l'interprétation du meneur de jeu. Voici quelques exemples de pratiques qui sont de la Magie noire :

— Ordonner à quelqu'un de tuer quelqu'un d'autre en vue d'une pratique magique, même si le commanditaire n'est pas l'exécutant.

— Un sort d'attaque, même contre des criminels.

— Un sort de destruction conditionnel destiné à une seule personne (par exemple, enchanter un cachot pour qu'un certain criminel meurt s'il en sort).

— Un sort a priori bénéfique, mais lancé sur quelqu'un contre son gré, ou à son insu (rendre une personne invincible, la faire voler, etc.).

● Voici quelques pratiques qui ne sont pas de la Magie noire :

— Un sort de protection placé sur un lieu ou un objet, pour qu'on ne puisse pas y pénétrer ou s'en emparer.

— Un sort de guérison lancé sur quelqu'un, qu'il soit d'accord ou pas, sauf s'il arrivait que par cette action, le magicien veuille en définitive nuire au bénéficiaire de la guérison.

— Il existe certains sorts de contre-attaque, qui peuvent blesser ou tuer l'assaillant, mais qui ne sont pas de la Magie noire car ils renvoient un sortilège proportionnel à la force de l'attaque qui visait le magicien.

● À chaque fois que le magicien atteint un score de Magie noire multiple de 10, il doit faire un test pour déterminer s'il est possédé ou non par un démon. Pour ce test, on divise le score en Magie noire par 10, et on lance deux dés. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre calculé, il y a possession.

Cette possession se traduit par plusieurs effets :

— La valeur en Cœur ♥ descend à 3, à raison d'un point par mois.

— Il y a perte d'un EP mais gain de 1 dans une Énergie magique (au choix du joueur).

— Le démon apprend 3 sortilèges supplémentaires au sorcier (comme des talents au niveau 0).

Le magicien possédé va progressivement subir l'influence du démon. Cela veut dire que s'il n'est pas exorcisé, le joueur va devoir abandonner son personnage et le laisser entre les mains du meneur de jeu.

Le score de Magie noire d'un sorcier peut être détecté grâce à un sortilège de détection de la magie. Il est possible, par des rituels extrêmement longs et pénibles de purification, de perdre de la Magie noire, et même de se faire exorciser. En général, on ne perdra qu'un point par quinte (5 jours) et au mieux 1 pt par jour. Quoi qu'il en soit, il est impossible, quelle que soit la méthode employée ou la magie mise en œuvre, de perdre des points en dessous de 20 pts de Magie noire.

Sacrifices

Les prêtres ou magiciens « noirs » pratiquent parfois des sacrifices d'êtres vivants pour acquérir de la puissance, de la même façon que les prêtres « normaux » font des cérémonies.

— Sacrifier un ou plusieurs animaux procure 1 PM (non stockable).

— Sacrifier un humain procure 1 PM, plus la possibilité d'utiliser un sortilège de un niveau supplémentaire à celui que possède le magicien (niveau 2 maximum).

— Sacrifier 10 humains procure 4 PM, plus la possibilité d'utiliser un sortilège de deux niveaux supplémentaires à celui que possède le magicien.

— Sacrifier 50 humains procure 8 PM, plus la possibilité d'utiliser un sortilège de deux niveaux supplémentaires à celui que possède le magicien, et d'investir ces points en Puissance ♠ et Précision ☼ (jusqu'à 2 pts dans chaque), même si on ne possède pas cette possibilité en propre.

Si les victimes du sacrifice sont volontaires, les points peuvent être stockés dans un focus. Les sacrifices humains sont directement apparentés à la Magie noire, et augmentent très rapidement les chances que le magicien soit possédé par un démon.

Sang

Le magicien peut utiliser son sang pour lancer des sorts. En s'entaillant une partie du corps et en laissant s'écouler le sang, il gagne un point de magie, en échan-

ge d'un point de vie. Ce point s'utilise de la même façon qu'un point de souffle. Cette blessure peut être soignée normalement par la suite. Cette pratique n'est pas de la Magie noire.

Fer et acier

Le fer et l'acier (encore plus) sont des matériaux conducteurs de magie et qui donc la déchargent. Le bronze, l'airain, le cuir sont peu conducteurs de magie, et donc plus propices à être utilisés par les magiciens. Les pierres précieuses sont quant à elles très isolantes et font les meilleurs objets pour les focus. Le sang, lui, a un statut particulier : il est à la fois conducteur et générateur de magie. Toutes ces considérations amènent aux remarques suivantes :

— À chaque fois qu'un magicien lance un sort et qu'il a sur lui ou à la main plus de deux kilos de fer ou un kilo d'acier, son sortilège risque d'échouer et lui de subir des dégâts. Il a une difficulté de -1 supplémentaire pour lancer le sort et s'il rate son test, il subit [8] EP et [8] PS de dégâts.

S'il a utilisé un focus, celui-ci peut se décharger. On lance deux dés à six faces et on en fait la somme. Si elle est strictement inférieure au nombre de points stockés dans le focus, celui-ci se recharge instantanément, tombe à 0 point de magie et perd donc toutes ses capacités magiques.

— Si on lance un sortilège sur quelqu'un recouvert de fer (cotte de mailles, jambières, casque et gantelets), le magicien a un malus de -1. Si le sort échoue tout juste (c'est-à-dire qu'il aurait réussi sans la présence de l'armure), l'armure diffuse l'énergie magique sous la forme d'étincelles et d'une forte odeur d'ozone. Le porteur de l'armure subit alors une perte de [8] PS.

— S'il y a plusieurs hommes en armure à moins de 12 mètres de l'un à l'autre, le malus de -1 est cumulatif par équivalent d'une armure entière (avec un malus maximum de -8). Il faut environ deux hommes en cote de mailles pour faire l'équivalent d'un seul homme en armure complète.

— S'enfoncer une chaînette de fer dans le corps (avec un bout pointu, une aiguille...), créant ainsi une blessure qui saigne légèrement, et en la reliant à la terre, fournit une protection de 2 (bonus de 2 au test de Résistance à la magie) contre les sortilèges. Au moment où on s'enfonce la chaînette, on fait un test Corps $\odot$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$. En cas d'échec, la blessure cause une perte de [C] PS.

— Un lieu extrêmement chargé en magie (grand temple, esprits magiques nombreux) fait s'échauffer les métaux ferreux présents en faible quantité. Attention donc aux boucles de ceinture, aux dagues, aux épées, qui deviennent brûlantes. Les épées non magiques chauffent un peu et les armures deviennent tièdes. Dès que la quantité de fer est très importante, la chaleur est moins grande, et c'est la magie qui se dissipe. C'est pourquoi pénétrer dans un sanctuaire en armure d'acier peut être considéré comme sacrilège (cela dépend des religions).

Échecs

Dans certaines légendes, on entend parler de magiciens qui échouent dans leurs sortilèges et qui en subissent de lourdes conséquences, ou au minimum une grande fatigue. Nous déconseillons de simuler cela dans notre système de magie, car les sortilèges sont déjà suffisamment difficiles à maîtriser. Mais si vous estimez que la magie doit être encore plus dangereuse à pratiquer, vous pouvez ajouter des conséquences aux échecs des sorts. En règle générale, ne mettez que des dégâts très faibles en PS ou EP, et seulement pour les sortilèges les plus puissants. Pour des exemples, voyez les listes de sorts, où les échecs sont à chaque fois indiqués. Mais une fois encore, n'en tenez pas compte si vous n'en voulez pas.

Créatures magiques et armes enchantées

Une créature de nature purement magique n'existe pas dans notre univers de la même façon qu'une créature naturelle. On peut appeler ces créatures esprits, élémentaires, démons, dieux, fées, elles ont toutes une caractéristique en commun : des armes normales en bronze, en airain ou en fer non trempé ne leur causent aucun dégât. Il faut, pour arriver à les blesser, utiliser soit des armes spécialement enchantées, soit des armes en fer ou acier trempé. Ceci vient du fait que la nature de ces êtres est essentiellement magique, et que ces objets déchargent la magie qu'ils contiennent (comme la vie s'écoule par les blessures). Il ne faut donc pas confondre les objets enchantés (en général des armes) qui n'ont pas forcément de pouvoirs, et les objets magiques, dans lesquels on peut stocker des sortilèges. Les sortilèges d'enchantement sont décrits dans la liste Enchantement. Mais en voici les principes de base : Les esprits (quel que soit le nom qu'on leur donne) ne peuvent être blessés que par des armes qui déchargent leur magie (fer ou acier trempé). Le problème est qu'en les touchant, l'acier conduit la magie et la transmet au porteur de l'arme. Celui-ci subit alors les dégâts infligés à l'esprit (avec une protection de -1 dans chaque catégorie de dégâts).

Exemple : Arald frappe un fantôme avec sa dague, lui infligeant 2PV et 1PS de dégâts. Arald subit donc 1PV (2-1) et 0PS (1-1) de dégâts par la même occasion.

Le fait de relier l'arme au sol par une chaînette en acier permet de réduire les dégâts du porteur de l'arme de 2. Mais en cas de « presque » toucher (0 de marge), le guerrier subit [C] PS de dégâts électriques.

Exemple : Arald a une valeur de test de Combat de 9. À la première passe d'armes, il réussit à toucher le fantôme et lui fait à nouveau 2PV et 1PS. Lui-même ne perd rien du tout (2-2PV et 1-2PS). À la seconde passe d'armes, il fait 10 et ne touche donc pas. À la troisième passe d'armes, il fait 9. Il n'a pas touché, mais c'était très près (0 de marge). Il se produit un éclair électrique entre le fantôme et Arald, l'air se charge d'ozone et Arald subit [C] PS de dégâts électriques.

C'est pour éviter ce phénomène électrique que l'on crée un sortilège spécial autour des armes en fer et en acier. Le métal est alors entouré d'une gangue magique très légèrement lumineuse, qui détourne tous les dégâts vers la terre la plus proche et protège le guerrier. L'arme n'est dans ce cas pas obligatoirement plus puissante ou précise qu'une autre. Mais comme elle peut s'user ou s'ébrécher, on préfère enchanter les plus belles armes. Comme l'acier et le fer trempés dissipent la magie, on ne peut quasiment jamais lancer sur des armures ou des armes en acier des sortilèges pour les rendre plus puissantes ou résistantes. On utilise alors plutôt des alliages de bronze, d'airain avec d'autres métaux précieux. C'est pourquoi une arme « enchantée » (permettant de toucher les êtres magiques) est rarement « magique » (possédant des bonus au toucher, des pouvoirs de détection, etc.). Les prêtres de certaines religions peuvent créer des armes bénies, qui ont les mêmes caractéristiques que les armes enchantées.

Lieux magiques

Il existe dans certains univers des lieux plus magiques que d'autres. Cela peut être les abords du mont Olympe, le Vésuve, etc. La plupart des traditions ésotériques s'accordent néanmoins à quelques constantes : ce lieu est assez proche du ciel (cela correspond en général aux montagnes), il est entouré d'eau salée

(c'est le cas des îles). Ainsi, les lieux les plus magiques sont en général les îles montagneuses, les îles volcaniques et les archipels.

On traduira cette influence par un bonus de +1 à tous les sortilèges magiques quand ils sont lancés depuis un tel endroit propice à la magie (souvent nommé point chaud). L'astrologie, les saisons, peuvent également influencer la magie, impliquant un bonus ou un malus allant de -1 à +1 en fonction du moment et du lieu (en sachant que dans la plupart des cas, il n'y a ni bonus ni malus). La somme de tous les bonus ne peut jamais dépasser +2 (un lieu magique visité à un moment favorable).

À l'opposé, la présence de la civilisation et surtout des industries métallurgiques a tendance à faire disparaître la magie. Les malus dus à cette présence vont de -1 (Europe paysanne du XVII^e siècle) à -4 (ville moderne). Comme la présence d'acier proche peut de la même manière empêcher un sortilège d'agir, on comprendra que la magie ait quasiment disparu du monde moderne, mais qu'elle puisse continuer à exister dans des régions particulièrement sauvages (les centres de l'Amazonie, de l'Australie).

Si l'eau salée a également une importance dans la magie, c'est parce qu'elle est très proche de la composition du sang humain (même taux de salinité). Et la plupart des traditions magiques accordent une place particulière à la magie maritime. Par exemple, dans le vaudou, il est quasiment impossible de faire des invocations sur mer, il faut avoir de la terre sous ses pieds. Dans de nombreuses autres traditions magiques, s'éloigner de la terre (monter sur des échasses, au sommet d'une tour) élimine une partie des effets néfastes de la magie, et s'entourer d'eau salée protège de la magie (l'eau douce n'a jamais aucun effet). Vous n'aurez pas à tenir compte de ces considérations dans des univers médiévaux-fantastiques normaux, où la magie fonctionne presque partout. Mais si vous désirez mettre un peu de magie dans un univers plus proche du nôtre, pourquoi ne pas créer vous-même des règles qui prendront ces facteurs en compte ?

Magie instinctive

En dehors du fait d'utiliser des sortilèges, tous les magiciens (à l'exception de ceux qui font de la magie hermétique et de la Métamagie) peuvent utiliser la magie instinctive. Cette magie consiste à lancer un sortilège comme si on le possédait en tant que talent, sur le moment, en « improvisant » la formule. La différence fondamentale est que cette magie est moins puissante que la magie apprise, et que les sortilèges ne progressent pas. Voici les règles à appliquer :

— On lance le sortilège comme un sortilège normal, mais avec un niveau de talent de 0, en ne dépensant que des EP (pas de PS) et sans utiliser de focus.

— Si le sortilège réussit, il n'a qu'une marge de réussite de 1, même si on a fait mieux au jet de dés.

— On ne peut lancer que des sortilèges d'un niveau inférieur ou égal au niveau d'Art magique que l'on possède (on ne peut lancer des sortilèges de niveau 2 que si l'on possède au moins Art magique au niveau +2) et évidemment si on possède également le niveau nécessaire dans l'Énergie magique correspondante.

Exemple : Garthus veut lancer un sortilège pour Arrêter les saignements, qu'il ne possède pas. La valeur de test (qui dépend de la formule) est de Corps $\odot$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$. Il peut effectivement le faire car il a un niveau de +1 en Art magique et 1 en Énergie de l'Eau.

Sortilèges mineurs

Il existe également des sortilèges que l'on peut improviser, de très faible puissance, qui ne nécessitent qu'un niveau de 0 en Art magique et qu'1PS à dépenser. On les appelle des sortilèges mineurs et ils servent à faire des choses aussi anodines que balayer, souffler une bougie, produire une faible lumière pendant quelques passes d'armes, etc. Il n'existe pas de formules déjà conçues pour ces sortilèges et c'est au magicien de les créer sur le moment, de la même façon qu'il le ferait pour un « vrai » sortilège. Le magicien procède ensuite exactement de la même manière que pour les sortilèges improvisés, en tenant compte des exceptions signalées plus haut.

Règles pour Malienda

L'archipel de Malienda est un univers médiéval-fantastique classique, mais il a quelques particularités qui amènent des points de règles suivants.

Quintes

Les points d'équilibre psychique se récupèrent plus rapidement sur Malienda. On en regagne 1 par quinte (5 jours) au lieu de 1 par semaine (7 jours).

Illuminés

Parcourant Malienda, certains individus à la beauté mystérieuse, au regard à l'éclat hypnotique, sont désignés sous le terme d'Illuminés. Ce ne sont pas des magiciens, même s'ils possèdent des pouvoirs proches des pouvoirs magiques. On suppose que leur origine est la conséquence des pluies toxiques. Dans n'importe quelle famille peut naître un enfant qui aura ce regard étrange (très bleu et clair) qu'ont les Illuminés. Cette proportion est néanmoins infime (un cas sur 10 000).

Les pouvoirs des Illuminés sont impressionnants et se rapprochent de ce que l'on nomme des pouvoirs psioniques dans d'autres univers. La plupart du temps, ils entrent en transe et leurs visions se matérialisent devant eux. Souvent, elles n'ont quasiment pas de consistance et ressemblent à des projections holographiques. Mais on rapporte des cas où les créatures venues de l'esprit des Illuminés ont semé carnage et désolation. C'est pourquoi les Illuminés sont considérés à la fois avec crainte et respect, et qu'ils vivent souvent en dehors des villes. Les Illuminés ne peuvent être que des PMJ, jamais des personnages de joueurs, et leurs pouvoirs exacts sont laissés à l'entière discrétion du meneur de jeu.

Pure Magie

Le sous-sol de Malienda recèle un minéral que les magiciens, eu égard à ses propriétés extraordinaires, nomment la Pure Magie. Il se présente sous la forme d'un minéral bleu-gris vaguement luminescent dans l'obscurité. Difficile à exploiter, ses deux seuls gisements se trouvent à une grande profondeur sous terre. Il est en général mélangé à de la roche, dans une proportion de 100g dans 1 kg de roche. La propriété majeure de ce minéral est de pouvoir être transformé directement en magie, que l'on peut stocker dans des focus. Le talent nécessaire à l'extraction de la Pure Magie est celui d'Alchimie. Il faut faire un test Esprit + Action + Mécanisme + Alchimie. Si le test est réussi, on transforme 100g de Pure Magie en 1PM que l'on stocke dans un focus. Sinon, la Pure Magie est perdue.

En dehors de son milieu natif, la Pure Magie s'évapore

(1% par jour), à moins de la transporter dans un coffre hermétique tapissé de plomb. Chaque fois qu'un magicien est en contact prolongé avec 100g de Pure Magie (qu'il arrive à la transformer ou pas), il gagne 1 point sur un nouveau compteur, le compteur de malemagite, du nom de la maladie que peuvent contracter ceux qui s'exposent trop longtemps à la Pure Magie.

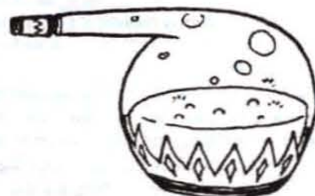
Tous les 100PM extraits par un magicien, il fait un jet sur 2d6. Si le résultat est strictement inférieur à (compteur de malemagite)/100, alors le magicien tombe malade. Sa peau devient bleu grise, il tombe à une valeur de 2 pour le Corps et de 1 pour la Résistance (les pertes se produisent au rythme de 1pt par mois) mais gagne en contrepartie 1EP à son maximum d'équilibre psychique. Son état reste stable ensuite.

Quand on reste dans une mine de Pure Magie, on subit le même effet, en gagnant 5 points de malemagite par jour complet d'exposition. Ces points sont cumulatifs, tout au long de la vie de celui qui est exposé à la Pure Magie. Les Troglodytes, qui vivent depuis des générations dans les mines de Pure Magie, sont immunisés à ces effets.

Magie des Sphères

Les Sphères peuvent avoir une influence sur la magie en fonction de leur passage dans le ciel. Ces influences sont détaillées dans le chapitre sur l'univers de Malienda p. 53-61.

Par contre, ce que ne sait quasiment personne sur Malienda, c'est que les Sphères sont de gigantesques focus, qui se rechargent constamment (puisque les habitants de l'archipel les considèrent comme des dieux). Les capacités en magie des Sphères vont de 100 à 1000 PM, ce qui est considérable.



Règles simples de magie

POUR LES PERSONNAGES-JOUEURS S'ILS LE DÉSIRENT

ET POUR LES INTERVENANTS GÉRÉS PAR LE MENEUR DE JEU

Ces règles sont conçues pour que le meneur de jeu ait moins de mal à gérer les actions magiques des PMJ. En effet, vous avez dû vous rendre compte que les règles générales de magie sont denses, complexes, et fourmillent de détails. C'est voulu, pour permettre une évolution toujours intéressante des personnages magiciens et que chaque personnage soit différent de son voisin. Vous pourrez néanmoins utiliser les règles suivantes pour tous les personnages-joueurs. Cela simplifiera de beaucoup la gestion des règles de magie. En ce qui concerne les conséquences sur l'univers de jeu en tant que tel, elles seront alors les suivantes :

— Les magiciens débutants lancent moins de sortilèges, mais les lancent à coup sûr.

— Il y a moins de chances pour un magicien puissant de lancer des sortilèges d'une puissance exceptionnelle.

Apprendre un sortilège

Les magiciens apprennent leurs sortilèges comme étant un talent qu'ils acquièrent du niveau X au niveau 0. C'est-à-dire que le magicien dépense 5PA et gagne un nouveau sortilège, sans aucun jet de dés.

Lancer un sortilège

Il n'y a plus de formule pour lancer les sortilèges, ni de test à faire. Il suffit de dépenser autant de points d'équilibre psychique que le niveau du sort, ou deux fois plus de points de souffle que le niveau du sort. On est obligé de dépenser au moins 1EP ou 2PS venant de soi-même (les autres peuvent venir d'un focus). Pour connaître la marge de réussite, on lance 1d6 et le résultat est divisé par deux, arrondi à l'inférieur. Il n'y a plus ni réussite critique, ni échec critique.

Exemple : Garthus a appris le sortilège Faire pleurer en dépensant 5PA. Il le lance en dépensant 1EP (ou 2PS) et jette 1d6. Il obtient 5, ce qui donne une marge de réussite de 2 (5/2= 2,5 arrondi à 2).

Utiliser les objets à focus

Il suffit de tenir l'objet en main, de penser au sort qu'il doit lancer, puis de jeter 2 dés. Sauf en cas de double-1, le sort est lancé par l'objet et les points dépensés par le focus. Si le joueur a fait un double-1, le magicien ne dépense rien de lui-même. Dans tous les autres cas, il dépense 1PS. En cas de double-1 donc, le sort n'est pas lancé mais le PS est dépensé.

Listes de sortilèges

Les pages qui suivent, et qui sont écrites tout petit, présentent les principaux sortilèges de chacun des types de magie. Cette liste n'est en aucun cas restrictive et vous pouvez inventer tous les autres sortilèges que vous désirez, pourvu que vous respectiez des impératifs de cohérence vis-à-vis des sortilèges déjà existants. En tête de chaque chapitre vous trouverez un commentaire, ou des adaptations de règles, précisant comment chaque type de magie doit être appréhendé et utilisé.

Format des sortilèges

Pour gagner de la place, les sortilèges sont décrits dans un format réduit. Voici les abréviations utilisées :

Formule : On utilise directement les symboles de Simulacres, comme ♥ pour Cœur, etc. Si on met plusieurs Règnes séparés par une barre oblique (♥/♠ par exemple), cela veut dire que chacun de ces Règnes peut être utilisé pour un sortilège différent (voir p. 23). Rappelons que le Règne Néant © est alors également utilisable pour un sortilège qui pourrait avoir tous les Règnes pour cible.

Concentration : C'est la durée de concentration pour lancer le sortilège.

Temps d'effet : C'est le temps que dure le sortilège une fois lancé. *Instantané* veut dire que le sortilège prend effet sur le champ, et qu'il est souvent aussi permanent.

Distance : C'est la distance maximale à laquelle doit se trouver la cible pour être affectée. *Contact* indique que l'on doit toucher la cible (qui peut être le magicien lui-même).

Résistance : *Aucune* veut dire que la cible ne peut pas résister à la magie, *standard* que la victime a droit à un duel standard de Résistance à la magie (p. 23).

Magie noire : On indique si le sortilège appartient ou non aux sorts de Magie noire (règle optionnelle p. 26).

Échec : Si le lancer du sortilège échoue, il peut y avoir des conséquences pour le magicien (règle optionnelle p. 27).

Magie H. : Indique si le sortilège peut être appris par la magie hermétique.

Apprentissage : C'est la difficulté d'apprentissage en magie hermétique.

Lancer : C'est la difficulté pour lancer le sortilège en magie hermétique.

Niveau H. : C'est le niveau auquel on peut apprendre ce sortilège en magie hermétique.

La magie hermétique

La magie hermétique est celle qui a été décrite dans le hors-série n° 10 de *Casus Belli* : *Simulacres*. Les principales différences avec les autres types de magie sont les suivantes :

— On utilise toujours les mêmes tests pour lancer et apprendre les sortilèges (la gestion du personnage est donc facilitée).

— Les sorts s'inventent plus difficilement mais on peut apprendre quasiment tous les sorts des autres listes, pourvu qu'on les trouve dans des grimoires. C'est pourquoi il n'y a pas de liste de sorts proposée pour la magie hermétique, mais chaque sort des autres listes contient les indications pour l'adapter en magie hermétique.



Les sortilèges

Un sortilège de magie hermétique est défini par les mêmes paramètres qu'un sortilège normal aux différences près suivantes :

Formule : Il n'y a pas de formule pour les sorts de magie hermétique, ils se lancent tous de la même manière.

Niveau du sort : Il peut être différent de celui de la liste de laquelle il est copié (en général il est supérieur).

Difficulté d'apprentissage : C'est la difficulté d'apprentissage du sort. Si elle n'est pas précisée, elle vaut l'inverse du niveau du sort. Un sort de niveau 2 a donc une difficulté d'apprentissage de -2.

Difficulté de lancer : Un sortilège est plus ou moins difficile à mettre en action. Si la difficulté (qui peut aller de +4 à -8) n'est pas précisée, elle vaut le double de l'inverse du niveau du sort. Un sort de niveau 2 a donc une difficulté de lancer de -4.

Apprendre un sortilège

Chaque sortilège est considéré comme étant un talent à part. Pour apprendre un sort, il faut d'abord avoir au moins 5 points d'aventure en réserve. Ensuite le magicien doit étudier un grimoire ou un parchemin qui contient le sort (si le meneur de jeu ou le scénario le permet). Le test d'apprentissage est Esprit ♠ + Perception ♣ + Mécanique ♠ + Art magique + difficulté d'apprentissage. Le Règne employé est Mécanique ♠ car la compréhension des principes magiques est considérée, en magie hermétique, comme celle d'une science. Si le test est réussi, le sort est appris. Si le test échoue, on peut payer autant de points d'aventure supplémentaires que la marge d'échec (MR) du test, chaque point diminuant la marge d'échec. Si la marge d'échec n'est pas nulle, ce chiffre se rajoutera à la difficulté de lancer du sort. En cas d'échec critique, le sort ne peut pas être appris.

Exemple : Pour Garthus, Esprit ♠ + Perception ♣ + Mécanique ♠ + Art magique est égale à 10. Il essaie d'apprendre Charme, un sort de niveau 1, donc de difficulté d'apprentissage -2. Sa valeur de test finale est 8. Il lance les dés. Il obtient 6, dépense ses 5 points d'aventure (PA) et marque le sort Charme comme un talent de niveau 0. S'il avait obtenu 8, cela aurait été un échec, avec un ME de zéro (mais sans conséquence, puisque Garthus n'a pas de points d'aventure à payer en plus pour apprendre le sort). Si Garthus avait fait 11, la ME aurait été de 3. Il aurait pu

ne pas dépenser de PA et avoir une difficulté supplémentaire au lancer de 3 (s'ajoutant à la difficulté normale du sort, qui vaut déjà -4) ; ou bien dépenser 1PA et avoir une difficulté de 2, ou pourquoi pas dépenser tout de suite les 3PA et mettre Charme au niveau 0. S'il avait fait 12, un échec critique, il aurait dû abandonner l'espoir d'apprendre ce sort.

Utiliser un sortilège

Pour lancer un sortilège, il faut dépenser un nombre de PM égal au niveau du sort et réussir un test Esprit ♠ + Action ♠ + Humain ♠ + Sortilège + difficulté de lancer. Le Règne utilisé est Humain ♠ car lancer un sortilège c'est simplement faire un effort de mémoire pour déclencher la puissance que l'on a en soi.

Exemple : Garthus essaye de lancer son Charme. Le test est de Esprit ♠ + Action ♠ + Humain ♠ + Charme (=0) + difficulté de lancer (=2). Et il dépense 1 PM, que le sort réussisse ou pas.

Améliorer un sortilège

Comme un sort est considéré comme un talent, on peut l'améliorer de la même façon, en y consacrant des points d'aventure. Il n'augmente pas avec la pratique, comme dans les autres types de magie. Pour calculer les points d'aventure nécessaires pour progresser, et que l'on soit entre deux valeurs du sortilège (après un mauvais apprentissage), on prend toujours la plus faible (ainsi un talent à -3 réclame autant de points d'aventure qu'un talent à -4, un talent à -6 autant qu'un talent à -5).

Inventer un sortilège

Si un joueur a l'idée d'un nouveau sort, il doit le décrire noir sur blanc, avec toutes ses caractéristiques. Une fois la « formule » écrite, il la propose au meneur de jeu. Ce dernier, en son âme et conscience, décide si le sortilège peut fonctionner ou pas, avec les mêmes critères de jugement que pour les sortilèges non hermétiques (voir p. 22).

Ensuite, le personnage doit « inventer » le sortilège en réussissant un test (voir ci-dessous). Une fois le sort inventé, on sait qu'il peut fonctionner. Il reste encore à l'apprendre.

Le test d'invention est Esprit ♠ + Désir ♠ + Néant © + Art magique + difficulté. La difficulté est égale à la difficulté d'apprentissage du sort. Si on essaye de retrouver un sortilège dont on n'a pas la formule, mais dont les principes ont été expliqués au magicien par un autre magicien, le test devient Esprit ♠ + Désir ♠ + Mécanique ♠ + Art magique + difficulté. La difficulté reste la même.



Magie universelle

Le sortilège qui suit est le seul qui peut être appris dans toutes les listes de magie, sans exception, au niveau 1 :

Détection de magie

Formule : $\star + \triangleleft + \odot$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Ce sort fournit une information sur la puissance de la magie détectée, il est plus puissant que la simple détection lancée sans sortilège (voir p. 25). Il indique aussi quel type de magie est en œuvre. L'information dépend du meneur de jeu. Si l'énergie magique employée pour la détection correspond à celle du sort, le meneur du jeu donnera jusqu'à MR informations (durée, puissance, cibles, etc.). La seule chose qu'il ne peut donner, c'est le comportement ou le mot nécessaires pour activer un objet magique. On saura par exemple qu'un objet ne marche que si on prononce un mot, mais pas lequel. Seul un sortilège d'Enchantement ou de Divination le permet.

Magie élémentaire

On regroupe sous ce terme les huit types d'Énergies magiques suivantes : Eau, Terre, Air, Feu, Brume, Boue, Électricité et Métal. Les règles de la magie s'y appliquent entièrement à l'exception près : les Énergies Brume, Boue, Électricité et Métal sont nommées énergies para-élémentaires et sont en fait la combinaison de deux autres magies. Ainsi la Brume est la combinaison de l'Eau et l'Air ; la Boue, de l'Eau et de la Terre ; l'Électricité, du Feu et de l'Air ; le Métal, du Feu et de la Terre.

Pour avoir un certain score dans l'une de ces Énergies, il faut avoir au moins le même score dans les deux Énergies élémentaires dont elle est constituée. Ainsi pour avoir 1 point en Boue, il faut avoir au moins 1 point en Eau et 1 point en Terre. Attention, avoir cette possibilité ne veut pas dire que l'on gagne automatiquement les points dans cette catégorie, il faudra en plus les « acheter » avec les points d'aventure.

Les Nains sont favorisés vis-à-vis des Énergies de Boue et de Métal car ils n'ont pas besoin d'avoir le niveau correspondant en Terre. Ainsi pour avoir 2 en Métal, un Nain n'a besoin que d'avoir 2 en Feu, il peut même avoir 0 en Terre.

Les Elfes sont favorisés vis-à-vis des Énergies de Brume et d'Électricité car ils n'ont pas besoin d'avoir le niveau correspondant en Air.

Eau



NIVEAU 1

Arrêter les saignements

Formule : $\odot + \blacksquare + \star/\triangle$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance :

contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PV sur un des deux bras.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Arrêter les saignements permet de redonner [D]PV à un blessé, pourvu que les blessures soient des blessures sanglantes. Si on utilise la règle des points de vie localisés, ce sortilège ne fonctionne que sur une zone à la fois.

Contrôler un élémentaire d'Eau

Formule : $\star + \star + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie

noire : non. Échec : l'élémentaire attaque en priorité le magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémentaire. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémentaire. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Courir dans l'eau

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$

Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : 1 jour. Distance : personnel.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Permet de se déplacer dans l'eau comme si c'était de l'air (attention, cela ne permet pas de respirer sous l'eau).

Créer de l'eau

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané.

Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui si attaque. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Crée un volume d'eau pouvant prendre la forme d'une petite mare, d'un jet ou d'une sphère (de 2d6 litres). On doit en préciser la forme avant de lancer le sortilège. Le jet a une portée de 12 m et fait [C]PS à la victime. La cible peut tenter un test d'Esquive (Instincts $\approx$ + Action $\star$ + Humain $\star$) qui diminuera les dégâts de 6 en cas de réussite.

Déshydrater une créature

Formule : $\odot + \star + \star/\star/\star$

Concentration : 1 passe d'armes

(8s). Temps d'effet : instantané.

Distance : 12 m. Résistance : standard.

Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le règne est Humain $\star$, Animal $\star$ ou Végétal $\star$ selon la nature de la cible. Les dégâts, de [C]PV et [C]PS, sont dus à la perte d'eau / sang / sève.

Détecter de l'eau

Formule : $\odot + \triangleleft + \odot$

Concentration : 8 minutes. Temps

d'effet : instantané. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : +1.

Lancer : -4. Niveau H. : 1.

Description : Permet de savoir s'il y a une source, un lac, une poche d'eau souterraine. Si cette eau est à moins de 120 m, on sait précisément sa distance et sa nature. Si elle est plus loin, des informations peu précises de direction et de distance peuvent être données. Par exemple : à plus de 15 kilomètres vers le nord.

Eau en brume

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps

d'effet : instantané. Distance : 12 m.

Résistance : aucune. Magie noire :

non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : On peut transformer en brume une quantité d'eau équivalente au volume d'un corps humain.

Eau en glace

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps

d'effet : instantané. Distance : 12 m.

Résistance : aucune. Magie noire :

non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : On peut transformer en glace une quantité d'eau équivalente au volume d'un corps humain.

Faire jaillir une source

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 8 secondes. Temps

d'effet : MR minutes. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort permet de faire jaillir une source de la terre. S'il existe une vraie source à cet endroit qui n'attendait que de sortir, l'effet du sort est permanent. Sinon il a la durée d'effet indiquée. La source est de faible capacité (1d6 litres par minute).

Faire pleurer

Formule : $\approx + \star + \star/\star$

Concentration : 1 passe d'armes

(8s). Temps d'effet : MR minutes.

Distance : 12 m. Résistance : stan-

dard. Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 2.

Description : On fait pleurer la créature sans lui causer ni chagrin ni peine. Il s'agit juste d'un écoulement lacrymal destiné à brouiller la vue.

Faire pleuvoir

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps

d'effet : MR heures. Distance : per-

sonnel. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet de faire pleuvoir pour peu qu'il y ait des nuages (même peu nombreux) ou de l'humidité dans l'air.

Marcher sur l'eau

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps

d'effet : MR minutes. Distance :

personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : On peut porter jusqu'à deux fois son propre poids sans s'enfoncer au-delà des chevilles dans l'eau.

NIVEAU 2

Appeler un élémentaire d'Eau

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps

d'effet : MR jours. Distance : 12 m.

Résistance : aucune. Magie noire :

non. Échec : [B]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3.

Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Il faut avoir à proximité l'équivalent d'au moins le volume d'un corps humain en eau. L'élémentaire sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémentaire du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retransformer son propre élémentaire en eau avec le même sort, mais cette fois lancé en une passe d'armes.

Assécher un lieu

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps

d'effet : instantané. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie

noire : oui. Échec : [C]PS, [A]EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Toute trace d'eau est supprimée à 120 m autour du magicien (vers le haut et vers le bas également), que ce soit dans la terre ou dans l'air. Les créatures vivantes suffoquent (perte de [B]PS) ; la terre devient poussière.

Désespoir

Formule : $\heartsuit + \star + \star/\star$

Concentration : 4 minutes. Temps

d'effet : MR jours. Distance : 12 m.

Résistance : standard. Magie noire :

oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : La créature visée devient très malheureuse, à la limite du suicide.

Liquéfier un solide

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps

d'effet : MR années. Distance :

contact. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : [B]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : 0.

Lancer : -6. Niveau H. : 2.

Description : Un volume (jusqu'à l'équivalent d'un corps humain) d'une zone de minéral est liquéfié. Ce liquide n'est pas de l'eau. Il conserve une partie des propriétés physiques du minéral solide. Après la durée de l'effet, il retrouve lentement son état premier.

Parler aux créatures aquatiques

Formule : $\star + \triangleleft + \star/\star$

Concentration : 4 minutes. Temps

d'effet : MR heures. Distance : per-

sonnel. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les créatures aquatiques. Selon le type de la créature, la conversation sera plus ou moins difficile. Un dauphin a une conversation plus intéressante qu'un oursin.

Respirer dans l'eau

Formule : $\odot + \blacksquare + \star$

Concentration : 4 minutes. Temps

d'effet : MR heures. Distance : per-

sonnel. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Comme son nom l'indique, permet de respirer sous l'eau.

Trombes d'eau

Formule : $\odot + \star + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps

d'effet : MR heures. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort est efficace même s'il y a peu de nuages au moment de le lancer. Par contre, il ne marche pas si le ciel est entièrement dégagé.

NIVEAU 3

Commander aux créatures aquatiques

Formule : $\approx + \star + \star/\star$

Concentration : 12 minutes. Temps

d'effet : MR heures. Distance : 12 m.

Résistance : standard. Magie noire :

oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3.

Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Les créatures concernées sont toutes celles que l'on peut classer dans la catégorie animale. Une fois le sort lancé, on commande à toutes les créatures aquatiques qui entrent dans la zone d'effet du sort (12 m autour du magicien).

LISTES

Créer une source

Formule :  +  + 
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sort permet de créer et de faire sortir une source de terre. La source est de faible capacité (10 litres par minute).

Transformation en élémental d'Eau

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Le corps du magicien se liquéfie, il perd toute forme humaine mais reste homogène. Il peut se déplacer lentement, ramper, grimper le long d'une surface. Il peut également se déplacer à grande vitesse (comme un cheval au galop) au sein de l'élément liquide (lac, mer, rivière); il respire sous l'eau. L'élément inflige [A]PV et [B]PS de dégâts. Seule une arme enchantée peut le blesser, par contre le magicien perd [C]PS au moment de la transformation en élémental.

Terre



NIVEAU I

Apaiser

Formule :  +  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : La créature cible n'a plus peur, elle se calme et reprend confiance. Pendant le temps d'effet du sort, elle a tendance à moins paniquer.

Armure

Formule :  +  + 
Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : La peau du magicien se transforme en une substance minérale moyennement souple, qui lui procure une protection égale à une armure (2/1/2).

Contrôler un élémental de Terre

Formule :  +  + 
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie

noire : non. Échec : l'élémental attaque en priorité le magicien.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémental. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémental. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Créer de la terre

Formule :  +  + 
Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Crée un volume de terre équivalent à celui d'un corps humain. Cette terre est semblable à de l'argile et apparaît dans la forme que l'on désire. On doit en préciser la forme avant de lancer le sortilège.

Détection des minerais

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut détecter le type et la quantité de minerais autour du magicien. Le nombre de renseignements obtenus est de MR/2 (arrondi au supérieur). On va toujours du minerai le plus proche au plus éloigné, puis de la plus grosse quantité à la plus faible.

Enterrer

Formule :  +  +  + 
Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : La cible s'enfoncé jusqu'à mi-hauteur dans le sol (quelle que soit la nature de celui-ci). Le Règne du sortilège dépend de celui de la cible.

Marcher sur les murs

Formule :  +  + 
Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Les doigts et les pieds nus du magicien peuvent « coller » aux murs selon sa volonté. Ce sortilège ne permet pas aux chaussures d'accrocher aux murs.

Roc en terre (ou sable)

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut transformer en terre meuble ou en sable un volume de

roche dure équivalent à celui d'un corps humain. Les pierres précieuses (cristallines) et les métaux ne peuvent pas être transformés de cette manière.

Sculpture

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut sculpter n'importe quelle substance minérale d'un seul bloc, pour lui donner la forme que l'on désire. Si c'est un « rocher » quelconque, le volume maximal est celui d'un être humain. Pour un métal, la masse est équivalente à celle d'un poing. Pour une pierre précieuse, c'est celle d'un ongle.

NIVEAU 2

Appeler un élémental de Terre

Formule :  +  + 
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Il faut avoir à proximité un volume de terre au moins égal à celui d'un corps humain. L'élémental sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémental du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retransformer son propre élémental en terre avec le même sort, mais cette fois lancé en une passe d'armes.

Augmenter les récoltes

Formule :  +  + 
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR mois. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Les récoltes donnent deux fois plus, dans un rayon de MRx120 m autour du magicien.

Donner faim

Formule :  +  +  + 
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Pendant toute la durée du sort, la cible éprouve une faim douloureuse et insatiable, qui n'est pas apaisée par l'absorption de nourriture.

Donner sommeil

Formule :  +  +  + 
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Pendant toute la durée du sort, la cible doit réussir un test Corps  + Résistance  + Humain  (si c'est un humain) toutes les quinze

minutes ou bien céder au sommeil. Un animal doit réussir un test de résistance magique pour ne pas s'endormir. Ce sommeil est « naturel », ce qui est magique c'est le désir de s'endormir.

Parler aux arbres

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les arbres, par télépathie. Un arbre ne peut « voir » réellement les gens, mais il peut parfois les entendre. Il a surtout la mémoire des grandes migrations qui ont eu lieu à côté de lui (installation d'un camp, passage de chasseurs, etc.).

Parler aux créatures terrestres

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les créatures terrestres. Selon le type de la créature, la conversation sera plus ou moins difficile. Un chien a une conversation plus intéressante qu'un ver de terre.

Pétrification

Formule :  +  + 
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR mois. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Après avoir préparé son sortilège, le magicien doit toucher sa cible dans les 12 minutes qui suivent le lancer du sort. Celle-ci commence alors à se solidifier, à arrêter de respirer. Sa peau devient aussi dure que du granit. Quand la victime redeviendra normale, elle aura l'impression que seules quelques minutes ont passé.

Se déplacer dans la terre

Formule :  +  + 
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien peut se déplacer dans la terre (ou n'importe quel minerai) à sa propre vitesse. Tant qu'il est sous terre, il n'a pas besoin de respirer. S'il n'est pas sorti de terre à la fin du sort, il meurt enterré.

NIVEAU 3

Commander aux créatures terrestres

Formule :  +  + 
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Les créatures concernées sont toutes celles vivant sur et sous la terre, que l'on peut classer dans la catégorie animale. Une fois le sort lancé, on commande à toutes les créatures terrestres qui entrent dans la zone d'effet du sort (12 m autour de magicien).

Pulvérisation et retour

Formule :  +  + 
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -6. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : La victime (vivante) est transformée en un tas de poussière équivalent à environ 1/100^e de son poids. Si on lance le même sort sur ce tas de poussière, il redevient la créature qu'il était auparavant, quel que soit le temps écoulé entre les deux opérations. Par contre, il ne doit pas manquer plus de 10 grammes de la poussière pour que la reconstitution ait lieu.

Rendre une terre fertile

Formule :  +  + 
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR années. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : La terre devient fertile, dans un rayon de MRx120 m autour du magicien, et jusqu'à une profondeur de trois mètres.

Transformation en élémental de Terre

Formule :  +  + 
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Le magicien se transforme en un golem de terre. L'armure qu'il acquiert de ce fait est de 2/1/2. De plus, les poings de terre font des dégâts de [B]PV et [E]PS. L'élémental peut se déplacer lentement, pas de courir; il peut se déplacer à vitesse normale à travers la terre, sans avoir besoin de respirer. Seule une arme enchantée peut le blesser.

Feu



NIVEAU I Allumer un feu

Formule :  +  + 
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -1. Niveau H. : 1.
Description : Permet d'enflammer un matériau inflammable (bois, papier) pour produire un feu normal.

Contrôler un élémentaire de Feu

Formule : $\star + \blacktriangle + \blacklozenge$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie noire : non. Échec : l'élémentaire attaque en priorité le magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémentaire. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémentaire. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Créer du feu

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Crée un jet ou une sphère de feu. On doit en préciser la forme avant de lancer le sortilège. Le jet a une portée de 12 m, une section de 10 cm et cause [r]PV à la cible. La sphère vole jusqu'à 20 mètres et explose sur un rayon de 2 mètres. Elle cause [d]PV de dégâts aux cibles présentes dans le rayon d'effet. Dans les deux cas, les cibles peuvent tenter un test d'Esquive (Instincts $\approx$ + Action $\blacktriangle$ + Humain $\star$) qui diminuera les dégâts de 6 en cas de réussite.

Produire de la lumière

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Cela crée un globe de lumière de 1 mètre de diamètre, en suspension immobile dans l'air. Il éclaire plus qu'une torche et moins que le soleil.

Protection contre le feu

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Le magicien devient insensible aux feux normaux et à la chaleur. S'il est pris dans un feu magique ou un gigantesque incendie, il diminue tous les jets de dés de 2d6 lorsqu'on calcule les dégâts qu'il subit.

Réchauffer

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : La chaleur interne de la cible est ramenée à sa température idéa-

le. Cela ne réchauffe pas l'atmosphère autour de la cible, juste celle-ci.

NIVEAU 2 Absorber la lumière

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Le minéral touché génère une zone d'obscurité magique de 12 m de rayon, qui est arrêtée par les obstacles, exactement comme l'est la lumière. On ne peut rien voir dans ce noir, même pas les infrarouges ni les ultraviolets.

Appeler un élémentaire de Feu

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Il faut avoir à proximité un incendie ou un grand feu, d'autant moins le volume d'un corps humain. L'élémentaire sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémentaire du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retransformer son propre élémentaire en feu avec le même sort, mais cette fois lancé en une passe d'armes.

Cicatriser des blessures

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Une blessure sanglante est cautérisée et cicatrisée au contact. La cible récupère 1PV. On ne peut faire ce sortilège qu'une seule fois par blessure, et uniquement sur une blessure sanglante. Ce même sortilège arrête également l'action d'un venin qui vient d'être injecté par une blessure. Il faut choisir l'objectif du sort avant de le lancer : soit il cautérise soit il neutralise le poison. Dans les deux cas la victime perd 1PS.

Combustion interne

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : La victime sent son corps chauffer et subit des dégâts comme si elle prenait feu. Elle subit [d]PV et [c]PS.

Déclencher une passion

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : La passion déclenchée est choisie par le magicien et peut être de tout type : amour, haine, foi...

Éteindre un feu

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Tous les feux à 120 m autour du magicien s'éteignent, quelle que soit leur puissance.

Rendre furieux

Formule : $\approx + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : La victime peut être un animal ou un être humain. Elle entre aussitôt dans une rage meurtrière que quasiment rien ne peut calmer. La victime n'ira pas jusqu'à faire un mal sérieux aux personnes qu'elle aime vraiment.

Voir la chaleur dans le noir

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Ce sortilège pourrait s'appeler Infravision. Il permet de voir l'infrarouge et donc les sources de chaleur, dans le noir. Attention, on ne voit que des formes, pas de détails, et donc pas ce qui peut être écrit sur une feuille, même chaude.

NIVEAU 3 Réveiller un volcan

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR années. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Le volcan se réveille et retrouve une pleine activité. Il faut être près du cratère (12 m) pour lancer le sortilège.

Transformation en élémentaire de Feu

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : non.
 Description : Le magicien se transforme en une grande flamme d'à peu près sa taille. Il peut se déplacer lentement, mais uniquement sur un matériau susceptible de s'enflammer, même légèrement ; et à grande vitesse (comme un cheval au galop) à l'intérieur d'un incendie. Il peut infliger des dégâts de [c]PV. Seule une arme enchantée peut le blesser. Par contre, il perd [c]PS au moment de la transformation en élémentaire.

Air



NIVEAU 1

Contrôler un élémentaire d'Air

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie noire : non. Échec : l'élémentaire attaque en priorité le magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémentaire. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémentaire. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Créer des odeurs

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Il est possible de faire émaner des effluves odorantes d'une source précise. C'est la nature de cette source qui indique le Règne qui doit être employé. Si c'est dans l'air ambiant, c'est le Règne Minéral $\blacklozenge$. L'odeur peut être très forte, mais elle doit forcément avoir déjà été sentie par le jeteur de sort qui ne peut pas « imaginer » une odeur.

Créer des sons

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Il est possible de faire émaner des sons d'une source précise. C'est la nature de cette source qui indique le Règne qui doit être employé. Si c'est dans l'air ambiant, c'est le Règne Minéral $\blacklozenge$. Le son peut être très fort, mais il doit forcément avoir déjà été entendu par le jeteur de sort qui ne peut pas « imaginer » un son. Il s'agit d'ailleurs bien de sons et pas de musique, c'est-à-dire des rugissements, des bruits de forge, etc. Une mélodie très simple (4 à 12 notes) peut quand même être créée, ainsi qu'une voix prononçant une phrase brève.

Créer du vent

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Le vent créé peut être de la brise légère jusqu'à un bon vent. On ne peut déclencher des bourrasques ou des tempêtes. Une utilisation astucieuse est de lancer le sortilège sur un navire (mécanique) plutôt que sur la zone d'air (minéral) environnante, qui elle ne va pas bouger.

Lévirer

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Le magicien peut s'élever dans les airs, ou tomber tout doucement ; à la vitesse maximale d'un homme qui marche. Ce sortilège ne permet pas le vol, juste l'ascension et la descente.

NIVEAU 2

Appeler un élémentaire d'Air

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Il faut avoir à proximité un volume d'air au moins égal à celui d'un corps humain. L'élémentaire sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémentaire du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retransformer son propre élémentaire en air avec le même sort, mais cette fois lancé en une seule passe d'armes.

Asphyxier

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [a]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : L'air vient à manquer brusquement dans les poumons de la créature visée. Elle perd [c]PS.

Créer du vide

Formule : $\star + \blacklozenge + \blacktriangle$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [a]PV et [b]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Le vide peut servir à éteindre un feu, à créer un vent local et violent, à blesser quelqu'un. La zone de vide est de 1 m³ (ou plus petite si le magicien le décide). Si une créature vivante est dans la zone, elle perd [b]PV et [d]PS.

Créer une tempête

Formule : $\odot + \oplus + \triangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Une fois créée, la tempête suit la direction indiquée par le magicien. Au meneur de jeu de décider des dégâts qu'elle peut causer.

Forme gazeuse

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -6. Niveau H. : 2.
 Description : Le personnage se transforme en une forme gazeuse d'à peu près sa taille. Il peut se déplacer lentement (comme un homme qui marche), glisser sous les portes, monter un escalier. S'il peut évoluer sur n'importe quel terrain (même à pic), il ne peut pas voler. Seule une arme enchantée peut le blesser.

Parler aux créatures volantes

Formule : $\star + \triangleleft + \heartsuit$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les créatures volantes. Cela ne les rend pas plus intelligentes, et si un corbeau peut dire s'il a vu passer un être humain, il ne pourra pas tenir un raisonnement compliqué.

Rendre bête

Formule : $\star + \heartsuit + \spadesuit$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR jours. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [a] EP.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : La victime perd ses facultés de raisonnement. Tous ses tests utilisant l'Esprit $\star$ ont une difficulté de -4. De plus le choc lui fait perdre [a] EP.

Rendre intelligent

Formule : $\star + \triangleleft + \heartsuit$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [a] EP.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -6. Niveau H. : 2.
 Description : Les capacités intellectuelles de la créature touchée sont portées à leur optimum. Pendant la durée du sortilège, sa composante Esprit $\star$ est augmentée de 1 (maximum 7). On ne peut pas lancer ce sort sur soi.

Voler

Formule : $\odot + \oplus + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : 2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Le magicien peut se déplacer dans les airs à la vitesse qu'il pourrait lui-même atteindre à terre. Il se fatigue tout autant.

NIVEAU 3

Commander aux créatures volantes

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$
 Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Les créatures concernées sont celles que l'on peut classer dans la catégorie animale et qui peuvent voler. Une fois le sort lancé, on commande à toutes les créatures volantes qui entrent dans la zone d'effet du sort (12m autour de magicien).

Créer un cyclone

Formule : $\odot + \oplus + \triangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Une fois créé, le cyclone suit la direction indiquée par le magicien. Au meneur de jeu de décider des dégâts qu'il peut causer.

Transformation en élémental d'Air

Formule : $\odot + \oplus + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : non.
 Description : Le magicien se transforme en une forme nuageuse d'à peu près sa taille. Il peut se déplacer à grande vitesse dans les airs (comme un aigle). Sinon il avance lentement (comme un homme qui marche). Il peut infliger des dégâts de [c]PS. Seule une arme enchantée peut le blesser. Par contre, il perd [c]PS au moment de la transformation en élémental.

Brume (Illusion)

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Brume, il faut avoir auparavant le même niveau en Eau et en Air (les Elfes sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de l'Air uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie d'Illusion.



NIVEAU 1

Abuser un sens

Formule : $\star + \triangleleft + \heartsuit/\spadesuit$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : On peut abuser le goût, le toucher, l'ouïe, la vue ou l'odorat de la cible pour lui faire prendre une sensation pour une autre. Ce sortilège ne touche qu'une seule créature vivante à la fois. Par exemple : faire croire que telle personne parle avec la voix de telle autre.

Brouiller un sens

Formule : $\star + \triangleleft + \heartsuit/\spadesuit$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Au choix du magicien, un des sens de la victime peut être totalement atténué ou distordu. Pour la vue, cela peut aller de l'aveuglement presque complet à la présence de lumières tourbillonnantes où que se porte le regard.

Changement de matière

Formule : $\odot + \triangleleft + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : L'objet ou la matière touché prend un autre aspect / couleur / goût / etc., pendant la durée du sort. Sa masse et son poids ne sont pas changés. La matière concernée doit être inerte et d'un seul bloc, d'un volume inférieur à celui d'un corps humain.

Créer un hologramme

Formule : $\star + \triangleleft + \heartsuit/\spadesuit$
 Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Crée une sorte de copie immatérielle d'animal ou d'être humain (selon le Règne choisi) qui suit le magicien à 12 mètres de distance au maximum. Cet hologramme ne produit aucun son et n'a aucune action physique. Par contre il a l'air extrêmement réel.

Déguisement

Formule : $\odot + \oplus + \spadesuit$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Le magicien peut augmenter ou rétrécir son apparence de 20 % dans n'importe quel sens. Ses traits se modifient pour devenir ce qu'il désire. Sa peau peut changer de couleur. Sa voix change également. S'il essaie de ressembler à quelqu'un et qu'il n'a ni modèle et ni miroir à côté de lui, son succès dépendra d'un test Esprit $\star$ + Perception $\triangleleft$ + Humain $\spadesuit$ + Dessin.

NIVEAU 2

Abuser les cinq sens

Formule : $\star + \triangleleft + \heartsuit/\spadesuit$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Le magicien crée une scène illusoire. S'il s'agit d'une scène en mouvement, il doit l'imaginer en continu. S'il cesse de la contrôler, l'illusion suit son cours logique tant qu'elle reste crédible. Si elles échouent à leur test de Résistance les victimes voient, entendent, éventuellement sentent et touchent l'illusion suggérée.

Camouflage

Formule : $\approx + \triangleleft + \heartsuit/\spadesuit$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Donne [r] de malus au test de Perception de ceux qui cherchent à vous repérer. Le Règne est celui du milieu où l'on se camoufle : Végétal $\heartsuit$ pour plaines, savanes ou forêts ; Minéral $\triangle$ pour l'intérieur des habitations ou les cavernes ; Humain $\spadesuit$ pour se perdre dans la foule.

Envoyer un rêve

Formule : $\star + \heartsuit + \spadesuit$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : rêve informatif, non ; cauchemar, oui. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : La MR indique le nombre d'éléments distincts qu'on peut mettre dans le rêve. Par exemple avec MR=4 : un homme en noir, avec une épée à la main, entouré de chevaux galopant, qui hurle vers le ciel. La qualité de l'élément (noir, galopant) ne compte pas comme un élément. L'expéditeur ne peut émettre que des images qu'il connaît ou imagine. Le destinataire complète parfois le rêve avec des images personnelles parasites.

Faux effet magique

Formule : $\star + \triangleleft + \odot$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : 0.
 Lancer : -2. Niveau H. : 2.
 Description : Laisse une « trace » magique sur un lieu ou un objet, qui abusera quelqu'un faisant une simple détection de la magie (mais pas avec le sortilège Détection de la magie).

Image miroir

Formule : $\star + \triangleleft + \spadesuit$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR passes d'armes. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : vue brouillée, -1 à tous les talents durant une passe d'armes.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Brouille les contours du magicien et crée deux autres images brouillées qui interfèrent avec lui. Confère un malus en combat de 2 aux agresseurs qui ne savent plus qui est le vrai magicien. N'agit pas sur les animaux ou les créatures à l'odorat ou l'ouïe développés.

Peur

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -1 en combat durant ME passes d'armes.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -5. Niveau H. : 1.
 Description : Les victimes du sort sont terrorisées. Elles s'envoient sans réfléchir, ou si la fuite leur est impossible, elles restent tétanisées.

Programmation d'illusion

Formule : $\star + \heartsuit + \spadesuit$
 Concentration : 4 minutes + durée de l'illusion. Temps d'effet : MR années. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : selon le but de l'illusion. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Lorsqu'il lance ce sort, le magicien décide de l'endroit précis ou du lieu et du type d'événement qui vont déclencher l'illusion. Puis il imagine la scène illusoire, qui peut durer MR minutes et comporter MR éléments distincts (voir Envoyer un rêve). Par contre, cette scène peut être hors de la zone où agit le sort (ex : illusion lancée sur une pièce d'un dragon passant dans le ciel). Si le magicien veut que l'illusion puisse

se déclencher plusieurs fois, il doit diviser d'autant la durée de la scène. Une scène unique et immobile peut se répéter tant que dure le sort.

NIVEAU 3

Abuser les sept sens

Formule : $\text{☉} + \text{☿} + \text{♂}$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -1 à tous les talents durant ME passes d'armes.

Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : En plus des cinq sens, ce sort porte aussi sur l'équilibre et la douleur. Il permet par exemple de faire croire à quelqu'un qu'il tombe dans un puits et s'empale sur des piquets. Si la victime croit être blessée par l'illusion elle perd effectivement les PS et fictivement les PV dus à l'objet blessant. A 0PV elle tombe en syncope. Lorsque l'illusion cesse, les PV perdus sont récupérés, mais pas les PS, et si la victime est tombée à 0PV, elle perd 1 point d'EP. Elle peut également concevoir une phobie de l'objet ou du lieu qui ont causé sa « mort ».

Invisibilité

Formule : $\text{☿} + \text{♂} + \text{☉}$
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : La cible du sort devient invisible, avec tout ce qui est au contact de sa peau au moment où le sort est lancé. Avec le Règne Humain ♂ , le sort ne joue que sur les humanoïdes. Avec le Néant ☉ , il trompe aussi la vue des animaux, des créatures, et les objets magiques et sorts utilisant l'image du personnage (miroir magique, rayon lumineux, etc.).

Permanence d'illusion

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 minutes + durée de la scène illusoire. Temps d'effet : permanent. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention (informer, non ; tromper, oui). Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Le magicien choisit l'endroit précis où le lieu où agit l'illusion (l'image elle-même de l'illusion peut sembler en dehors de ce périmètre), et imagine toute la scène, qui tourne ensuite « en boucle ». En cas de scène animée, attention à raccorder la fin et le début. Le nombre d'éléments n'est pas limité.

Boue (Création de vie)

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Boue (Création de vie), il faut avoir auparavant le même niveau en Eau et en Terre (les Nains sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de la Terre uniquement). Cette restriction est valable pour SangDragon, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie de Création de vie.



NIVEAU 1

Croissance des plantes

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : MRx120m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Lancer ce sort fait sauter une étape dans la croissance des végétaux présents dans une zone fertile (germination et pousse/floraison/maturité). Lancer trois fois ce sort permet d'obtenir un champ de blé mûr (et de mauvaises herbes) à partir de semis ou l'équivalent de six mois de la vie d'un arbre.

Fertilité

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : MRx120m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Avec le Règne ♂ , un terrain stérile ou épuisé devient fertile, dans une zone de MRx120m et sur une profondeur de 3m, à condition d'être par la suite normalement arrosé et entretenu. Avec le Règne ♂ , c'est les animaux qui sont concernés (incluant tous les humanoïdes - attention aux lapins!).

Soins des intoxications

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Neutralise les effets dus à des aliments avariés, à des poisons, des venins ou à des gaz toxiques.

Soins des blessures

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : 1PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -5. Niveau H. : 1.
Description : Neutralise les effets des blessures et amorce leur guérison, permettant de redonner [0]PV à un blessé. Si on utilise la règle des points de vie localisés, ce sortilège fonctionne sur une seule zone à la fois.

Soins des maladies

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Neutralise les effets des maladies et amorce la guérison. Ce sort ne soigne pas la malemagie, ni les malformations.

NIVEAU 2

Absorption de vie

Formule : $\text{☿} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PV.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -3. Niveau H. : 2.
Description : Permet de drainer [0]PV de la victime vers soi-même, ou éventuellement vers quelqu'un d'autre également au contact (ce dernier augmente aussi son score en Magie noire).

Création d'automate

Formule : $\text{☿} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR mois. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet d'animer un automate, c'est-à-dire tout objet possédant roues ou articulations pour se mouvoir. Les divers talents, PV et PS de l'automate valent [F] ; il ne possède que deux sens : l'ouïe et la vue. Il peut obéir à [F] ordres simples (transporter des objets de A à B, garder une pièce...).

Croisement d'espèces

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet, à partir de deux êtres vivants, d'intervenir [c] parties de leurs corps. Pour créer un mélange à partir de trois êtres, il faut donc répéter l'opération deux fois. Les êtres ainsi créés peuvent se reproduire, à condition d'avoir fabriqué un mâle et une femelle compatibles. Ne permet pas de croiser des règnes différents, sauf humanoïde et animal en utilisant le Néant ☉ .

Croissance accélérée

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : 1 jour. Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Fait vieillir la cible de MR années en une journée. La victime garde toutes ses capacités intellectuelles.

Régénérer membres et organes

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : selon le consentement du sujet. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet de régénérer des organes écrasés ou arrachés (des branches pour un arbre) tels qu'ils étaient au moment de leur destruction. Permet de redresser une malformation si elle est accidentelle, mais pas si elle est congénitale.

Stérilité

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : MRx120m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Avec le Règne Minéral ☉ , le terrain touché devient stérile dans la zone visée. Les plantes qui y poussaient meurent en quelques jours. Le sortilège employé avec les autres Règnes empêche la reproduction.

Viellissement

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : le magicien vieillit d'un an.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le sujet devient immédiatement vieux, quel que soit son âge de départ (il lui reste alors environ 1/10^e de sa durée de vie normale).

NIVEAU 3

Création d'un clone

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 8 heures. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Crée une copie exacte de l'être original (y compris ses souvenirs et sa personnalité), complètement autonome (comme les jumeaux). Il est nécessaire de disposer du même volume de boue que le volume de l'être que l'on veut cloner. Le clone vit MR années (à la fin desquelles il redevient boue). Le magicien ne peut pas se cloner lui-même.

Création d'un golem

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 2 jours. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [c]EP et [B]PV.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Le golem est un colosse de glaise, assez pataud, animé par un focus fiché dans sa masse. Ce focus contient une étincelle de l'esprit du magicien, et le golem peut obéir aux ordres avec un petit peu d'initiative personnelle. Ses caractéristiques sont celles d'un élémentaire de Terre (voir Bestiaire p. 47-48), à ceci près qu'il peut être touché par des armes normales. Sa puissance dépend du nombre de PM contenus dans le focus (1 à 6 : golem faible, 7 à 12 : golem moyen, au-delà : golem fort). Le golem obéit à celui qui a mis le plus de points de magie dans son focus. Virtuellement éternel, s'il est laissé longtemps au soleil, il sèche et craquelle en quelques jours.

Croisement de règne

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]PS et [A]EP.
Magie H. : non.
Description : Permet de mélanger des traits d'organismes de règnes différents (homme-arbre, lion de pierre, etc.). Ces créatures n'étant viables que magiquement, elles ne peuvent pas se reproduire, sauf par magie.

Rajeunissement

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : le magicien vieillit d'un an.
Magie H. : non.
Description : La cible rajeunit de MR années. Le magicien ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.

Résurrection

Formule : $\text{☿} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 8 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [B]PS et [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Ramène un mort à 1PV, à condition que la mort remonte à moins de MR jours. Le sujet du sort perd définitivement 1EP.

Transformation en animal

Formule : $\text{☉} + \text{♂} + \text{♂}$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [B]PS et [A]EP.
Magie H. : non.
Description : Le magicien prend la forme d'un animal de son choix, à condition que son gabarit reste grosso modo le même ; ses caractéristiques ne changent pas (hormis ses modes de déplacement, de respiration ou d'attaque). Chaque nouvelle transformation dure 4 passes d'armes (30s, incompressibles).



Électricité

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Électricité, il faut avoir auparavant le même niveau en Feu et en Air (les Elfes sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de l'Air uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie électrique.



NIVEAU 1 Accélération

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 passe d'armes.
Temps d'effet : MRx4 passes d'armes. Distance : personnel.
Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : 0.
Lancer : -2. Niveau H. : 2.
Description : Tant que dure le sort, le magicien peut accomplir [F] actions supplémentaires dans un même laps de temps. Cela ne permet pas d'accélérer le temps de concentration des sortilèges.

Aimer les objets

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet d'aimer un objet (métallique ou non), qui attire alors tout autre objet métallique dans un rayon de MR mètres. Bien sûr, ce sont les objets les plus légers qui vont venir se coller (violemment) aux plus lourds ou à ceux qui sont fixés. Pour séparer deux objets, il faut réussir un test de Corps $\text{Air} + \text{Action}$ $\text{Feu} + \text{Mécanique}$ avec une MR supérieure à celle du sort (si les deux objets sont aimantés, il faut une MR au moins double de celle du sort), et les sortir de la zone d'action.

Guider la foudre

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 2 passes d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : 1200m. Résistance : aucune.
Magie noire : oui. Échec : [S]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet, si des nuages d'orage sont présents, d'en faire surgir un éclair qui tombe là où veut le magicien. Les êtres dans un rayon de 3m autour de l'impact meurent (sauf test de Dernière Chance avec Désir $\text{Air} + \text{Minéral}$, voir p. 14), ceux qui sont dans un rayon de 3 à 10m subissent [S]PV et [F]PS de dégâts ; rien au-delà.

Flash

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 passe d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : aucune.
Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Une lumière aveuglante surgit dans une zone de MR mètres de diamètre. Les êtres présents avec les yeux ouverts subissent un malus de -4 à tous leurs talents durant 1 passe d'armes, puis -2 durant la suivante, puis -1 durant encore une passe d'armes.

Se protéger de l'électricité

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 passe d'armes ou 4 mn. Temps d'effet : MR passes d'armes ou MRx4 mn. Distance : personnel. Résistance : aucune.
Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Crée une sorte de « cage de Faraday » virtuelle qui dévie totalement l'électricité autour du magicien. En se concentrant 1 passe d'armes, le sort dure MR passes d'armes ; en se concentrant 4 minutes, il dure MRx4 minutes.

NIVEAU 2 Barrière électrique

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Une barrière crépitante, parcourue d'éclairs bleutés, de MR mètres de haut et de large au maximum, foudroie tous ceux qui tentent de la franchir. Dégâts : [C]PV et [F]PS. Le magicien peut augmenter la largeur en diminuant d'autant la hauteur ou l'inverse.

Créer un orage

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 120m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [S]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Des nuages sombres s'amoncellent au-dessus de la zone désignée en 4 minutes après le lancer du sort. L'orage éclate aussitôt après et dure MR heures. Il n'est pas accompagné de pluie.

Lancer un éclair

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 passe d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [S]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Un éclair part de la main du magicien pour frapper une cible de son choix dans la limite de portée du sort. Dégâts : [C]PV et [F]PS.

Pluie de feu

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 24m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [S]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Des étincelles rougeoyantes tombent en pluie sur les zones choisies par le magicien dans l'aire d'effet du sort. Elles enflamment la paille en 2 passes d'armes, le bois sec en 2 minutes, le bois vivant en 6 à 8 minutes. Dégâts : [F]PV et [F]PS par minute complète d'exposition à cette pluie pour les êtres vivants non magiques. Les étincelles s'éteignent instantanément en touchant le sol (ou du fer relié au sol), et en 2 passes d'armes sur de la pierre.

NIVEAU 3

Se transformer en éclair

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 4 passes d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [C]PS, [A]PV, [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien décide de l'endroit où il va se rematérialiser (sa trajectoire ne doit pas dépasser [C]x10m), et s'y rend instantanément sous forme d'un éclair. Il peut passer à travers les métaux (sauf fer et acier). Il peut choisir de frapper [C] victimes au passage si elles ne sont pas à plus de 3 ou 4m de sa trajectoire la plus directe. Dégâts : [C]PV et [C]PS.



Métal

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Métal, il faut avoir auparavant le même niveau en Terre et en Feu (les Nains sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de la Terre uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie du Métal.



NIVEAU 1 Détecter les métaux

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 120m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -3. Niveau H. : 1.
Description : Ce sortilège appris avec l'Esprit Air détecte seulement la présence et la quantité de métaux dans la limite de portée du sort. Si on apprend le sortilège avec le Cœur Feu , on détecte la quantité et la direction d'un métal (dans la limite de portée) dont on tient un échantillon en main au moment de lancer le sortilège.

Faire chauffer fer et acier

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 2 passes d'armes.
Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : aucune.
Magie noire : oui. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : 0.
Lancer : 0. Niveau H. : 1.
Description : Tout ce qui est en fer ou en acier (sauf armes enchantées), dans une sphère de 12m (portée du sort) autour du magicien s'échauffe violemment, de 10°C par passe d'armes, jusqu'à ce que le métal soit porté au rouge.

Recouvrir de métal

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien touche un objet (d'un volume équivalent à celui d'un corps humain) d'une main et du métal (sauf fer et acier) de l'autre. Dès que le sort prend effet, le métal disparaît d'un côté et recouvre uniformément l'objet de l'autre.

Renforcer les métaux

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 2 heures. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : On peut rendre plus solide un morceau ou un objet en métal d'un seul tenant (sauf fer et acier).

NIVEAU 2 Corrompre le métal

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : On peut rendre plus fragile et cassant un morceau ou un objet en métal d'un seul tenant (sauf fer et acier).

Extraire le métal

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : 120m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PV.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet d'extraire MR kilos de métal, jusqu'à 120m de profondeur. Si on a appris ce sortilège avec Corps Air , on extrait le métal le plus abondant du sous-sol (sauf le fer). Si on apprend le sortilège avec le Cœur Feu , on extrait le métal dont on tient un échantillon en main au moment de lancer le sortilège (sauf du fer). Ce sortilège fonctionne également pour extraire la Pure Magie (attention à la malemagie).

Faire chauffer les métaux

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : non. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -3. Niveau H. : 3.
Description : Tout ce qui est en métal (sauf armes enchantées, fer et acier), dans une sphère de 12m (portée du sort) autour du magicien, s'échauffe violemment, de 5°C par passe d'armes, jusqu'à ce que le métal soit porté au rouge.

Métal souple

Formule : $\text{Air} + \text{Feu} + \text{Électricité}$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -3. Niveau H. : 2.
Description : On peut rendre souple un objet en métal (armure, épée, couteau). Dans le cas d'une armure, cela ne diminue pas son poids, mais la gêne que l'on a à la porter. Ce sortilège n'a pas d'effet sur le fer ou l'acier.

NIVEAU 3

Corrompre le fer

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit$

Concentration : 2 passes d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [8]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : On peut rendre plus fragile et cassant un morceau ou un objet en fer d'un seul tenant (même le fer enchanté, mais pas l'acier trempé ou l'acier enchanté).

Isoler fer et acier

Formule : $\approx + \blacksquare + \odot$

Concentration : 2 jours. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sortilège permet « d'enchanter » une arme en fer ou en acier. C'est-à-dire qu'elle pourra dorénavant blesser les créatures magiques sans que son porteur ne prenne également des dégâts. De plus, elle ne chauffera plus autant en présence de magie (elle restera juste tiède).

Nécromancie

Les nécromanciens sont généralement des proscrits, rejetés et pourchassés par les autres humains. Il faut dire que leurs pouvoirs sur la vie et la mort sont redoutables.



NIVEAU 1

Créer un zombie

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR décades. Distance : contact. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [A]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Ce sort n'est efficace que sur des êtres proches de la mort (1PV). La créature devient un zombie (et perd toutes ses capacités magiques) aux ordres du magicien (voir Bestiaire p. 48), qui se désagrègera à la fin du temps d'effet du sort. Ce sort implique des pratiques gestuelles et des composants, qui ne peuvent donc pas rajouter de bonus au lancer du sort.

Guérison

Les guérisseurs sont les plus aimés des magiciens, et c'est bien naturel. Peut-être est-ce pour cela que les dieux donnent plus souvent à leurs prêtres des sorts de guérison. Le magicien peut se soigner lui-même (sorts au contact) mais il a dans ce cas un malus de -2 pour les lancer.



NIVEAU 1

Fertilité

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 heures. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Rend fertile une créature.

Guérir les maladies

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit/\spadesuit$

Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Neutralise les effets des maladies et amorce leur guérison, permettant de redonner immédiatement [d]PV à un malade, puis 1PV par heure d'effet. Ce sort ne soigne pas la malmagie, ni les malformations.

NIVEAU 2

Guérir

Formule : $\approx + \blacksquare + \heartsuit$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Neutralise les effets des troubles mentaux et amorce leur guérison, permettant de redonner immédiatement [c]EP à une victime, puis 1EP par jour d'effet. Si le patient avait une phobie, elle ne cesse que lorsqu'il est revenu à son maximum d'EP.

Raviver la mémoire

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet de retrouver MR souvenirs perdus ou imprécis. En cas de véritable amnésie, le malade ne retrouve que des souvenirs associés à un objet (ou lieu, ou personne) qu'on lui présente.

Régénérer les organes et les membres

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit/\heartsuit$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : 1 jour. Distance : contact.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [8]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sort permet de régénérer les membres ou organes détruits, écrasés ou arrachés, en un jour ; et de récupérer immédiatement [d]PV. Ce sort ne s'applique que sur un être encore vivant.

Réparer une infirmité

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit/\heartsuit$

Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Ce sort redonne son aspect normal à un organe ou un membre déformé, même si la malformation est congénitale. Il redresse donc un membre ou une bosse, mais guérit aussi une stérilité, une cécité, une surdité...

NIVEAU 3

Réparer les corps

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit/\heartsuit$

Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [8]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4.
Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Ce sort guérit en une heure toutes les malformations du patient, mais aussi ses blessures et ses maladies. Il redonne le maximum de PV et de PS. Par contre, il ne régénère pas les membres coupés et ne redonne pas d'EP.

Rajeunissement

Description : Identique à celui de la liste Boue (Création de vie).

Résurrection

Description : Identique à celui de la liste Boue (Création de vie).

Principes vénéneux

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit/\heartsuit$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Ce sort permet de conférer à une créature la faculté d'injecter du poison par ces modes d'attaque naturels (dents, crocs, griffes). Ce poison rajoute des dégâts de [d]PV aux autres attaques naturelles. Il faut que le nécromancien dispose de poison (n'importe lequel) dans sa main comme composant matériel.

NIVEAU 2

Contrôler

les mort-vivants

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 mètres. Résistance : voir Mort-vivants p. 48. Magie noire : oui. Échec : les mort-vivants attaquent en priorité le magicien.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sort permet de contrôler MR mort-vivants présents dans la zone d'effet quand le magicien lance le sortilège. Les mort-vivants qui quittent la zone de contrôle continuent à suivre le dernier ordre qu'on leur a donné.

Créer une goule

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Il faut disposer d'un humanoïde au seuil de la mort (1PV) et d'un animal à sacrifier. La goule va conserver une partie de ses attributs humains, mais en intégrant certains aspects de l'animal, parfois des membres, ou une partie de la tête... La goule n'a pas de durée de « vie » limitée. Elle n'obéit pas au nécromancien, mais elle sera « amicale » avec lui et ne l'attaquera jamais. La résistance magique au sort est celle de la victime humaine. Caractéristiques de la goule : voir Bestiaire p. 48.

Envoûtement

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR décades. Distance : 12 km. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [8]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le nécromancien doit d'abord disposer de quelque chose ayant appartenu à sa victime. En lançant le sort il décide des symptômes de l'envoûtement : une maladie, ou une certaine incapacité physique ou mentale, un type de comportement, une phobie. L'être envoûté perd toute résistance vis-à-vis des autres sorts lancés par le magicien, et est très influençable à ses « suggestions ». Le même sort peut être lancé au niveau 3 (mais plus en magie hermétique). Le magicien peut alors sentir à travers les cinq sens de l'envoûté (dans la limite de portée du sort), et modifier en cours de route les symptômes de l'envoûtement.

Invocation d'un familier

Description : C'est le même sortilège que celui de la liste d'Invocation.

Réparation des corps

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit/\heartsuit$

Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [8]PS.
Magie H. : non.
Description : Ce sort redonne son aspect normal à MR organes ou membres déformés ou estropiés, même si les malformations sont congénitales. Il redresse donc les membres ou les bosses, mais guérit aussi une stérilité, une cécité, une surdité... Mais les malformations sont transférées sur une ou plusieurs autres personnes de par le monde, et le patient gagne MR points de magie noire (le nécromancien également).

NIVEAU 3

Devenir mort-vivant

Formule : $\odot + \heartsuit + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR jours. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : gain de 10 points. Échec : spécial.
Magie H. : non.
Description : Si le magicien meurt durant les MR jours qui suivent le lancer du sort (il peut d'ailleurs se suicider s'il le désire), il revient à la « vie » au bout de 4 minutes, sous forme de mort-vivant. Il gagne tous les avantages et tous les inconvénients d'être un mort-vivant matériel (voir Bestiaire p. 48). Il perd tous ses points de souffle et les rajoute à son total de points de « vie ». Il garde toutes les capacités magiques qu'il avait durant sa vie, et gagne 1 point de bonus dans le sort Contrôler les mort-vivants. Par contre, il ne conserve plus que les sortilèges de magie noire et perd tous les autres.

Invocation

Les invocateurs sont des magiciens qui frayent avec les puissances du néant, les bas instincts, et qui pactisent souvent avec des démons. Si vous désirez être plus « gentil », vous pouvez, en vous inspirant de cette liste, inventer des sortilèges pour invoquer des djinns, des sandestins, etc.



NIVEAU 1

Appeler un esprit simple

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \diamondsuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 km. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : non.
Description : Appelle les créatures féériques (voir Bestiaire p. 46) les plus proches. L'une d'elles au moins va venir voir ce que veut le magicien. Elles ne sont pas tenues d'obéir, ni même d'être gentilles.

Cercle de protection

Formule : $\odot + \blacksquare + \circ$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : pentacle. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Le magicien doit tracer à la craie un cercle entourant un pentacle (figure géométrique et symbolique), à même la terre. Une fois le cercle tracé et pendant toute la durée du sort, aucune créature magique ne peut entrer ou sortir du cercle, ni le toucher. Si le cercle est détruit, le sort prend fin. Si le sort sert à emprisonner une créature, c'est de la magie noire.

Invocation de forces naturelles

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : 1200 m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -4. Niveau H. : 1.
Description : Le magicien invoque des forces naturelles qui auraient pu agir d'elles-mêmes à l'endroit où il les « provoque ». Ainsi il peut demander du vent, faire pleuvoir s'il y a des nuages, neiger s'il fait froid, provoquer un tremblement de terre s'il est sur une faille tectonique, un éboulement sur une montagne friable, etc. Il ne peut déclencher qu'un seul événement.

Repousser les êtres féériques

Formule : $\approx + \blacksquare + \circ$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Annule pendant la durée du sort toutes traces ou actions des êtres féériques.

NIVEAU 2

Appeler un démon

Formule : $\approx + \heartsuit + \circ$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Le démon invoqué est de grade MR/2 (on arrondit au chiffre inférieur, et on ne peut dépasser 7, voir Bestiaire p. 47). Il a tout son libre arbitre et n'est pas obligé d'obéir au magicien ni d'être amical. C'est pourquoi l'invocateur fait généralement avant un Cercle de protection à l'intérieur duquel le démon apparaîtra.

Contrôler un esprit simple

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \diamondsuit + \circ$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : l'esprit essaye de nuire en priorité au magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet de contrôler une Fée ou un mort-vivant immatériel. Dans le premier cas, on ne peut pas obliger la Fée à utiliser ses pouvoirs magiques pour le propre bénéfice de l'invocateur. Dans le deuxième cas, cela permet de faire fuir le mort-vivant, ou de l'obliger à rester à un endroit précis, mais pas à attaquer quelqu'un. Le Règne du sort dépend du type de Fée. Pour les mort-vivants, c'est forcément Néant $\odot$.

Invocation d'un familier

Formule : $\approx + \blacksquare + \circ$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : spécial. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : +2. Lancer : -8. Niveau H. : 2.
Description : Le familier est un esprit parfois assimilé à un esprit neutre, parfois à un démon. Il s'incarne dans un animal plus petit qu'un loup, que le magicien doit avoir à sa disposition. Lorsque le familier est à proximité du magicien (à portée de voix), il le conseille (l'Art magique du magicien devient égal à +2, s'il était inférieur) et lui donne plus de pouvoir (1 pt en plus dans une Énergie magique). Si le familier meurt (son enveloppe charnelle) : s'il est exorcisé, le magicien perd [E]P (définitivement). Le familier a 1 pt d'Énergie magique (à définir), 4 EI, Art magique à +2, il ne peut pas charger un focus mais possède 3 sortilèges de niveau 1. Ses caractéristiques physiques sont celles de l'animal qu'il possède. L'invocation réussie d'un familier fait gagner 20 points d'un seul coup au total de magie noire.

Invocation d'une créature naturelle

Formule : $\heartsuit + \spadesuit + \clubsuit$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 km. Résistance : spéciale. Magie noire : selon l'intention. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Au moment de lancer le sortilège, le magicien choisit le type de créature qu'il veut appeler. Puis il décide si l'appel est impératif, dans ce cas la créature non humanoïde et non magique de ce type la plus proche se sent obligée de venir (sauf si elle réussit son duel de Résistance à la magie) ; c'est de la magie noire. À l'opposé, on peut décider que le sortilège avertit seulement les créatures concernées qu'un magicien demande leur aide. Elles sont alors libres de venir (pas de jet de Résistance à la magie) ; ce n'est pas de la magie noire.

Lier un esprit simple

Formule : $\odot + \blacksquare + \spadesuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR années ou une tâche. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien a besoin d'un objet de bonne qualité (qui ne peut pas être en métal) et qu'un esprit (Fée ou mort-vivant immatériel) soit à moins de 12 m de lui. Au moment de lier l'esprit à l'objet, le magicien décide si l'esprit va rester bloqué MR années ou s'il lui donne une tâche spéciale à accomplir. Passé ce délai, le lien disparaît. L'esprit conserve tous ses pouvoirs magiques, peut faire parler l'objet s'il sait parler lui-même, mais ne peut pas animer l'objet.

Pactiser avec un démon

Formule : $\heartsuit + \spadesuit + \clubsuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui (spécial). Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : +2. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien oblige le démon à lui accorder un don. Cela peut être l'augmentation d'une de ses caractéristiques de 1 point (Composantes, Moyens, Règles, Énergies, points de vie ou de souffle) ou d'un talent au niveau qu'il désire. Le magicien gagne alors aussitôt en magie noire le double des points qu'il lui aurait fallu en points d'aventure pour accéder à ce niveau. De plus, le démon réclame un sacrifice, en rapport avec le don accordé, qui sera au minimum la mutilation d'un être vivant (rendre idiot quelqu'un si on augmente en Esprit $\spadesuit$, estropier si on gagne en Esquive, etc.). Ce sacrifice doit impérativement être fait avant la prochaine pleine lune, sinon le bénéfice du pacte est perdu (mais pas les points de magie noire). Si vous n'utilisez pas la règle de magie noire, ce sortilège passe au niveau 3, et le sacrifice devient difficile à réaliser.

Repousser un démon

Formule : $\heartsuit + \blacksquare + \spadesuit$
Concentration : 4 passes d'arme (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m, personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien (sort personnel) ne peut plus être approché par le démon (qui doit être à moins de 12 m au moment du lancer), qui fuira même jusqu'à ne plus voir le magicien. Pendant toute la durée du sort, la résistance magique du magicien est doublée contre tous les pouvoirs magiques des démons.

NIVEAU 3

Appeler un élémental

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Il faut avoir à proximité l'équivalent d'au moins le volume d'un corps humain en eau, terre, air ou feu (en fonction du type d'élémental invoqué). Il faut impérativement que le magicien dépense 1, 2 ou 3 points en Puissance $\heartsuit$, en plus du lancement du sort. C'est ce nombre de points qui donnera la puissance de l'élémental invoqué (voir Bestiaire p. 48).

Contrôler un démon

Formule : $\approx + \blacksquare + \spadesuit + \clubsuit$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 24 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Permet au magicien de faire faire ce qu'il désire au démon, pourvu que celui-ci reste dans la portée du sort, ou que le magicien continue à le voir.

Invocation d'un objet

Formule : $\odot + \heartsuit + \circ$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : spécial. Magie noire : spécial. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet d'amener dans sa propre main tout objet précis que l'on a déjà touché une fois auparavant. Il disparaît bien sûr au même instant de l'endroit où il était. Si l'objet appartient à quelqu'un, c'est un sort de magie noire, et la valeur de Résistance du sort est égale à celle du possesseur de l'objet. Si l'objet est magique, enchanté, en fer ou en acier, sa résistance est augmentée de 4. Si l'objet appartient à l'invocateur, et qu'il n'est pas tenu par quelqu'un, il n'y a aucune résistance magique. Si l'objet lui a été volé ou qu'il est tenu par quelqu'un, ce n'est pas de la magie noire, mais la résistance magique s'applique.

Lier un démon

Formule : $\odot + \blacksquare + \circ$
Concentration : 2 heures. Temps d'effet : MR années ou une tâche. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP, [A]PS, [A]PV. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien a besoin d'un objet de bonne qualité (qui ne peut pas être en métal, sauf si c'est une arme enchantée) et qu'un démon soit à moins de 12 m de lui. Au moment de lier l'esprit à l'objet, le magicien décide si le démon va rester bloqué MR années ou s'il lui donne une tâche spéciale à accomplir. Passé ce délai, le lien disparaît ainsi que le démon. Le démon garde tous ses pouvoirs magiques, peut faire parler l'objet s'il sait parler lui-même, mais ne peut animer l'objet.

Renvoyer un esprit ou un démon

Formule : $\heartsuit + \spadesuit + \circ$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR années. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [B]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -3. Niveau H. : 3.
Description : Ce sortilège permet de renvoyer un démon ou un mort-vivant immatériel sur son plan d'existence. La créature ne pourra plus revenir sur le plan terrestre avant MR années, même si un autre magicien essaye de l'invoquer.

Protection

Les protecteurs se divisent généralement en deux catégories : ceux qui utilisent la protection à titre préventif, et ceux qui estiment qu'elle doit les aider à lutter contre le mal. On comprendra donc qu'il existe des protecteurs qui s'engagent dans le métier des armes, ils prennent parfois le nom de paladins ou de templiers.



NIVEAU 1

Activation de sort

Formule : $\approx + \triangleleft + \odot$
Concentration : 2 heures. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : On lance ce sortilège sur un objet ou un lieu précis. Puis on définit le type de créature qui déclenchera le sort (mort-vivants, animaux, humains, Elfes, démons, etc.). On ne peut pas indiquer une profession (ex. : les voleurs) mais on peut préciser si une créature utilise un certain type d'énergie magique (les nécromanciens, les enchanteurs...). Ensuite, si on lance un sort sur cet objet ou ce lieu (avant la fin de la durée d'effet), il sera mis en réserve indéfiniment, se déclenchant si la créature désignée touche l'objet ou pénètre dans le lieu. Ce n'est pas forcément le même magicien qui enchante le lieu et qui stocke le sort. Le sort stocké peut prendre pour cible la créature qui a déclenché le sort, ou agir dans la zone de portée du sort. C'est au magicien de le décider quand il stocke son sort.

Armure invisible

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : standard, ou aucune si la cible est consentante. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : La cible est entourée d'un champ de force invisible qui diminue la puissance des coups reçus. Cette absorption vaut [f] et est retirée au lancer de dés des dégâts. On ne peut pas cumuler plusieurs de ces sortilèges, mais si on le lance plusieurs fois, c'est le meilleur score qui est pris en compte. C'est un sort très couramment employé par les guerriers-magiciens.

Cercle de protection

Description : Ce sortilège est le même que celui de la liste d'Invocation.

Protection

contre les éléments

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangleleft$
Concentration : 4 passes d'armes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien crée autour de lui une sphère de 4 m de rayon, dans laquelle il est protégé des effets normaux des éléments : vent, chaleur, froid,

pluie, etc. Un orage violent produira un vent moyen dans la sphère, un incendie continuera à brûler, mais bien moins (dégâts divisés par 4 en moyenne), etc. Ce sortilège empêche également d'être touché par les éléments (seul le magicien est protégé).

Protection contre les maladies

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Ce sortilège fonctionne sur n'importe quelle créature naturelle vivante (le Règne Animal $\heartsuit$ désigne la maladie). La cible est protégée contre toutes les maladies (et leurs effets), même magiques (sauf la malemagie). Si la maladie est déjà contractée, le sortilège empêche l'aggravation de l'état du malade, mais ne soigne pas.

NIVEAU 2

Protection contre la magie

Formule : $\heartsuit + \blacksquare + \odot$
Concentration : 8 passes d'armes. Temps d'effet : voir texte. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Ce sortilège augmente de 4 la résistance à la magie de n'importe quelle cible (même celles qui ont une résistance naturelle nulle). Si un sortilège n'avait pas de résistance à la magie, la cible résiste maintenant à celui-ci avec une valeur de 4, sauf si elle consent volontairement à recevoir le sort (attention donc aux sortilèges de guérison sur une personne inconsciente, qui pourraient ne plus fonctionner). Ce sortilège est cumulable, mais attention, il est lui aussi soumis à la résistance à la magie. Le temps d'effet dépend de la cible. Si son Règne est Minéral le temps est de MR mois. Si c'est une plante ou un animal normal, le temps est de MR jours. Dans les autres cas, il est de MR heures.

Protection contre la malchance

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : 1 échec critique. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : la prochaine réussite critique du magicien n'est plus qu'une réussite normale.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : La prochaine fois que la cible fait un double- $\odot$, ce n'est pas considéré comme un échec critique. Mais cela peut bien sûr rester un échec normal. Si la valeur du test de l'action dépassait 12 et que la cible a fait un double- $\odot$, la réussite reste acquise. Ce sort a une durée indéfinie, mais ne marche qu'une seule fois. On ne peut pas le cumuler (c'est-à-dire le lancer plusieurs fois sur la même cible) tant qu'il est actif.

Protection contre un Règne

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : MR passes d'armes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
[A] EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sortilège permet au magicien d'être protégé contre toutes les attaques physiques des créatures du Règne choisi pour le sortilège. Contrairement aux autres sortilèges, on ne peut pas choisir le Néant $\odot$ pour être protégé contre tous les Règnes. Si on choisit celui-ci, on est protégé contre tous les démons, les créatures féeriques et les mort-vivants.

NIVEAU 3

Immunité à un Règne

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR4 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A] EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Ce sortilège permet au magicien d'être protégé contre toutes les attaques physiques, psychiques ou magiques des créatures du Règne choisi pour le sortilège, mais aussi contre tout élément de ce Règne qui pourrait être hostile (pollen pour le végétal, incendies pour le minéral). Contrairement aux autres sortilèges, on ne peut choisir le Néant $\odot$ pour être protégé contre tous les Règnes. Si on choisit celui-ci, on est protégé contre tous les démons, les créatures féeriques et les mort-vivants.

Renvoi de magie

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$
Concentration : instantané. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien qui se protège lance ce sortilège dès qu'il sent qu'un autre magicien lui a jeté un sortilège. En cas de réussite, le sort d'attaque n'a plus d'effet. Si en plus la MR du Renvoi de magie est supérieure (strictement) à la MR du magicien attaquant, ce dernier perd autant de points de vie qu'il a investi de PM dans son sort d'attaque (on compte tous les points, qu'ils soient puisés dans un focus, utilisés en Puissance $\heartsuit$, etc.). Cette perte est considérée elle-même comme un sortilège auquel l'attaquant peut résister. On ne peut renvoyer un Renvoi de magie.

Divination

Les devins sont autant respectés que craints, car on ne sait jamais s'ils dévoilent le futur, s'ils peuvent l'influencer et quels secrets ils vont dévoiler.



NIVEAU 1

Compréhension

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Permet de comprendre, soit les grandes lignes du discours d'une personne parlant une langue inconnue du magicien, soit (grossièrement) le sens de son attitude, de sa conduite ou de ses gestes. Avec le Règne Mécanique $\heartsuit$, le magicien peut visualiser la façon dont s'utilise un objet ou un mécanisme inconnus, sans pour autant savoir s'en servir.

Détection

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 passe d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 1200 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -4. Niveau H. : 1.
Description : Permet de détecter la présence et la direction d'une cible définitivement choisie à la création du sort. Cette cible peut être de trois types : général (les métaux, les animaux, le verre...), auquel cas le magicien ne distingue pas les différences à l'intérieur de ce type ; précis (l'or, les chevaux, les flacons) ; ou particulier (l'anneau d'or de Lanala, le cheval Noirflam, la Fiole de longevie). Dans ce dernier type, le magicien doit avoir été une fois en présence de cette cible particulière.

Divination de la magie

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard sur les créatures. Magie noire : non. Échec : [A] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Ce sort fournit une information sur la puissance de la magie détectée, il est plus puissant que la simple détection lancée sans sortilège (voir p. 25). Il indique quel type de magie est en œuvre ainsi que MR autres informations (durée, puissance, cibles, etc.) et notamment le comportement ou le mot nécessaires pour activer un objet magique.

Détection

de la magie noire

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [C] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Ce sort permet de détecter le nombre de points de magie noire de la cible, de quelles manières elle les a obtenus (en général), et si elle est possédée.

Détection des êtres invisibles

Formule : $\odot + \triangleleft + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet au magicien de voir les êtres invisibles ou immatériels dans un rayon de MR mètres autour de lui, même dans l'obscurité totale.

Lire les sentiments

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Permet de connaître les sentiments dominants d'une créature au moment où le sort est lancé.

Voir dans le noir

Formule : $\odot + \triangleleft + \odot$
Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : MR8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -3. Niveau H. : 1.
Description : Permet au magicien de voir dans l'obscurité totale (mais cette vision est sans couleur).

NIVEAU 2

Brouiller les détections

Formule : $\heartsuit + \blacksquare + \heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit/\heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : spécial. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : spécial. Échec : [B] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Un magicien qui tenterait de détecter la magie sur la cible de ce sort doit réussir la détection avec une MR supérieure à celle du devin qui a fait le brouillage. Si la cible est inanimée, le sort dure MR mois ; si elle est vivante (ou mort-vivante), le sort dure MR jours. Ce sort n'est de la magie noire que sur une cible vivante non consentante.

Détecter

les liens familiaux

Formule: $\approx + \triangle + \star$
 Concentration: 4 minutes. Temps d'effet: instantané. Distance: 12m. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: [a]PS.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -4. Niveau H.: 2.
 Description: Permet de détecter les liens familiaux entre individus. Le lien est identifiable s'il s'agit de parents très proches, plus flous sinon. Le sort peut être utilisé de façon instantanée sur toute une assemblée, ou de façon différée pour détecter un lien entre une unique première personne et une seconde rencontrée plus tard, etc., mais en relançant le sort chaque fois.

Détecter les mensonges

Formule: $\heartsuit + \triangle + \star$
 Concentration: 1 minute. Temps d'effet: MRx4 minutes. Distance: personnel. Résistance: standard. Magie noire: non. Échec: [a]PS.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -4. Niveau H.: 2.
 Description: Le magicien sait si on lui ment, sauf si la cible croit dire la vérité.

Lire les pensées

Formule: $\star + \triangle + \star$
 Concentration: 2 minutes. Temps d'effet: MR minutes. Distance: 4m. Résistance: aucune. Magie noire: oui. Échec: [c]PS.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -2. Niveau H.: 2.
 Description: Le magicien perçoit ce qu'est en train de penser la victime aussi longtemps que dure le sort. Toutefois, comme lorsqu'on suit deux conversations en même temps, il en perd le fil s'il redevient attentif à ce qui l'entoure, ou à l'inverse, il subit un malus de -1 s'il accomplit des actions complexes alors qu'il se concentre sur les pensées de sa victime.

Voir (ou entendre) à distance

Formule: $\heartsuit + \triangle + \star$
 Concentration: 2 minutes. Temps d'effet: MRx4 minutes. Distance: 120m. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: -.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -4. Niveau H.: 2.
 Description: Le magicien perçoit les images (ou les sons) comme s'il était à côté de la scène qu'il observe. Il peut modifier l'emplacement de la zone qu'il espionne ainsi tant que dure le sort. Il peut observer soit un lieu qui est dans son champ de vision, soit un lieu où il est déjà allé, dans les limites de la distance d'effet. Il choisit à la création sur quel sens (vue ou ouïe) porte le sort.

NIVEAU 3

Voir le passé

Formule: $\star + \triangle + \heartsuit + \spadesuit + \star$
 Concentration: 4 minutes. Temps d'effet: MR minutes. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: [a]PS.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -4. Lancer: -2. Niveau H.: 3.
 Description: Le magicien se concentre sur une cible (créature, objet, lieu), et est assailli par toutes les scènes du passé de celle-ci, comme s'il était à sa place. Si le magicien cherche au hasard, il ne trouvera qu'une seule information (vague et d'intérêt variable) par minute d'effet. Par contre, il en trouvera d'autant plus, et avec plus de détails, s'il sait ce qu'il cherche, s'il sait précisément quelles périodes l'intéressent, ou si les scènes ont eu lieu là où est lancé le sort (dans le cas d'une créature).

Vision de l'avenir

Formule: $\star + \triangle + \heartsuit + \spadesuit + \star$
 Concentration: 4 minutes. Temps d'effet: MR minutes. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: [a]PS, [A] EP.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -4. Lancer: -8. Niveau H.: 3.
 Description: Le magicien se concentre sur une cible (créature, objet, lieu), et est assailli par diverses (MR) scènes possibles de l'avenir de celle-ci, les plus nettes étant les plus probables. La distance de projection dans l'avenir dépend de la Puissance $\heartsuit$ ou de la Précision $\spadesuit$ qu'on y a rajouté. Avec 0 point, on voit à MR minutes; avec 1 pt à MR heures, avec 2 pts à MR jours, avec 3 pts à MR mois, avec 4 pts à MR années, avec 5 pts à MR siècles. Chaque scène possible est toujours vue en une seule minute.



Enchantement

Les enchanteurs sont considérés comme les plus puissants ou les plus techniciens des magiciens, même s'ils ne sont pas aptes à combattre par eux-mêmes. C'est en effet vers eux que l'on se tourne quand on n'est pas magicien mais que l'on veut quand même pouvoir utiliser la magie, fusse à travers un objet. Il est fortement conseillé, même si vous ne tenez pas compte pour les autres listes des conséquences des échecs des sortilèges, de les appliquer pour les enchantements de niveau 2 et 3. À moins que vous ne décidiez qu'il est très facile de faire des objets magiques puissants.



NIVEAU 1

Créer un focus

Formule: $\heartsuit + \spadesuit + \star$
 Concentration: 1 heure. Temps d'effet: instantané. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: [A] EP.
 Magie H.: non.
 Description: Avant de «fabriquer» un focus, il faut choisir un objet qui va servir de contenant à la magie. Cet objet doit être d'une grande robustesse, ne peut être en métal, et doit surtout et avant tout être purifié. Cela se fait en réussissant un test Esprit $\star$ + Action $\heartsuit$ + Mécanique $\spadesuit$ + Alchimie, après avoir passé une semaine de purification sur l'objet par point de magie maximum qu'il pourra contenir (cette opération n'est pas forcément faite par le magicien). Si le test échoue, il faut recommencer l'opération depuis le début. Une fois l'objet prêt, on lance le sortilège Créer un focus. On n'a pas besoin (contrairement aux règles pour les autres magiciens) d'avoir +2 en Art magique. Si le sortilège réussit, le focus est enchanté et contient 1 PM. De plus, sa capacité en PM sera égale au plus petit chiffre entre la marge de réussite du sort et le nombre de semaines consacrées à la préparation de l'objet.

Déclencheur de sort

Formule: $\approx + \triangle + \star$
 Concentration: 1 heure. Temps d'effet: MR jours. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: -.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -4. Niveau H.: 1.
 Description: On lance ce sortilège sur un objet ou un lieu précis. Ensuite, si on lance un autre sort sur cet objet ou lieu (avant la fin de la durée d'effet), ce sort sera mis en réserve indéfiniment, ne se déclenchant que si une créature vivante (les démons et élémentaux sont concernés, mais pas les mort-vivants) touche l'objet ou pénètre dans le lieu. Ce n'est pas forcément le même magicien qui enchante le lieu et qui stocke le sort. Le sort stocké peut prendre pour cible la créature qui a déclenché le sort, ou agir dans la zone de portée du sort. C'est au magicien de le décider quand il met le sort en réserve.

Stocker un sort

Formule: $\heartsuit + \spadesuit + \star$
 Concentration: 1 heure. Temps d'effet: MR heures. Distance: -

contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: -.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -1. Lancer: -2. Niveau H.: 1.
 Description: On lance ce sortilège sur un objet précis (potion, baguette ou parchemin). Ensuite, si on lance un sort sur cet objet (avant la fin de la durée d'effet), il sera mis en réserve indéfiniment (avec tous les paramètres d'effet), ne se déclenchant que si une créature agit de la façon qui convient. Une potion se déclenche sur la personne qui la boit, on peut y stocker des sorts de type personnel. Une baguette lance un sort à distance uniquement: il faut la tenir en main, pointer vers la cible, et prononcer à voix haute le mot défini par l'enchanteur; l'effet se déclenche en une passe d'armes. Un parchemin doit être lu à haute voix durant tout le temps de concentration du sort stocké (la longueur du texte, qui n'a pas forcément de rapport avec le sortilège, doit donc être proportionnelle à ce temps). Ce n'est pas forcément le même magicien qui enchante l'objet et qui stocke le sort. Un objet ne peut contenir qu'un seul sort à la fois.

NIVEAU 2

Améliorer l'armement

Formule: $\heartsuit + \spadesuit + \star$
 Concentration: 1 jour. Temps d'effet: instantané. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: perte d'un point en Corps $\heartsuit$ pendant 1 mois.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -3. Lancer: -6. Niveau H.: 3.
 Description: L'enchanteur doit avoir une arme (ou une armure) à disposition, qui ne soit ni en fer ni en acier. L'arme devient alors plus dure, et elle gagne un bonus de +[A-2] (ce qui veut dire que le test de Combat de la créature qui la manie est augmenté d'autant). Si on précise une condition concernant les créatures contre lesquelles l'arme est efficace on rajoute le score suivant à la MR: une espèce (humanoides, félins, dragons...) +2, une race (Elfes, chats pensants, dragons rouges...) +4, un sous-type de race ou un type précis de comportement magique (Elfes aux yeux verts, nécromanciens...) +6. En contrepartie, l'arme ne sera plus efficace que contre les créatures désignées. Si on lance ce sort sur une armure, on procède de la même manière, mais le bonus sera de [D] et s'applique sur l'absorption et non pas sur la protection (sur de «a» du d/g/a de l'armure, et pas sur le «d»).

Commande de sort

Formule: $\star + \spadesuit + \star$
 Concentration: 4 heures. Temps d'effet: instantané. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: -.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -6. Niveau H.: 2.
 Description: Permet de définir de quel le façon un objet à focus, ou un objet dans lequel est stocké un sort doit être utilisé. C'est-à-dire avec un mot de commande, un certain geste, par la pensée, etc. Ce sortilège ne marche pas sur les potions (qui agissent dès qu'on les boit) et les parchemins (qui agissent dès qu'on les lit). Cela ne permet pas de modifier un mot de commande ou un mode de déclenchement qui a déjà été défini.

Dévier la magie

Formule: $\approx + \spadesuit + \star$
 Concentration: 1 jour. Temps d'effet: instantané. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: -.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -3. Lancer: -6. Niveau H.: 3.
 Description: Ce sortilège permet «d'enchainer» une arme de n'importe quel type (sauf fer et acier). C'est-à-dire qu'elle pourra dorénavant toucher les créatures magiques sans que son porteur ne prenne aussi des dégâts (voir Magie p. 27).

Lier focus et objet

Formule: $\approx + \spadesuit + \star$
 Concentration: 1 jour. Temps d'effet: instantané. Distance: contact. Résistance: aucune. Magie noire: non. Échec: [A] EP.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -3. Lancer: -6. Niveau H.: 3.
 Description: Un orfèvre, ou un forgeron, doit d'abord assembler (enchâsser) physiquement le focus et l'objet qui doivent être liés. L'objet ne doit pas être en fer ou en acier. Une fois le focus et l'objet liés, l'enchanteur a cinq jours pour y stocker un sortilège. Ensuite, à chaque fois que l'objet lance son sort, il prend des points dans le focus (voir Magie p. 24-25) et le lance de la même manière que le magicien qui l'a stocké (à l'exception des Énergies supplémentaires que le magicien aurait pu mettre). Il est donc impératif de lier un focus ayant à l'origine au moins 1 PM de plus que le nombre de PM dont le sort lancé par l'objet a besoin; sinon il ne fonctionnera qu'une seule fois.

Lier un événement à un lieu

Formule: $\heartsuit + \triangle + \star$
 Concentration: 1 minute. Temps d'effet: MR siècles. Distance: 120m. Résistance: aucune. Magie noire: selon l'événement. Échec: [A] EP.
 Magie H.: oui. Apprentissage: -2. Lancer: -4. Niveau H.: 2.
 Description: L'enchanteur se trouve dans un lieu où se déroule un événement exceptionnel: cérémonie religieuse, concert, sacrifice, émeute, crime, ébats amoureux... Une fois l'événement lié au lieu, toute personne entrant dans ce lieu et réussissant un test Cœur $\heartsuit$ + Perception $\triangle$ + Humain $\star$ ressentira l'émotion qu'ont ressentie à ce moment les acteurs et les spectateurs de l'événement.

Préparation multiple

Formule : ♥ + ♦ + ☉
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A] EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Ce sortilège permet de préparer un objet normal, ou déjà lié à un focus, afin qu'il puisse recevoir un sort supplémentaire (à stocker avant la fin de la durée du sort). Un même objet ne peut pas avoir plus de quatre effets magiques différents.

NIVEAU 3

Augmenter un focus

Formule : ♥ + ♦ + ☉
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : voir texte.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Le focus cible gagne [c] points de plus à sa capacité maximale, mais pas à sa charge actuelle. En cas d'échec du sort, le focus perd une partie de sa charge. Il passe à 1/10^e de sa charge actuelle (arrondi à l'entier supérieur) et le magicien perd autant de PV que 1/10^e de la charge actuelle du focus (arrondi à l'entier supérieur).

Lier le fer et la magie

Formule : ☹ + ♦ + ☉
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B] PV.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : L'objet en acier ou en fer ainsi enchanté a toutes les caractéristiques d'un objet « enchanté » (c'est-à-dire l'efficacité contre les êtres magiques) mais perd également toutes les restrictions magiques de stockage de sort, de résistance magique, d'impossibilité, etc., qu'ont le fer et l'acier par rapport aux autres métaux. On peut donc lier une épée d'acier ainsi préparée à un focus. Mais on ne peut pas faire de focus en fer (puisque un focus n'est jamais métallique).

Lier un esprit simple

Description : C'est le même sort que celui de la liste d'Invocation, à l'exception près qu'ici, il est au niveau 3.



Permanence

Formule : ♥ + ♦ + ☉
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : permanent. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : perte d'un point en Résistance pendant ME mois.
Magie H. : oui. Apprentissage : -5. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Tout sortilège actif sur n'importe quelle cible, et qui a une certaine durée, peut être rendu permanent. Un sortilège qui fonctionne jusqu'à ce qu'un certain événement se produise ne peut être rendu permanent. La résistance est nulle si la cible accepte la Permanence. Si une annulation de la magie est faite, elle retire à la fois la Permanence et le sort qui s'y rapporte, mais uniquement si la MR de l'Annulation est supérieure à la MR de la Permanence. Si la MR n'est pas suffisante, et que le sort a réussi, la magie est annulée pendant MR (de l'Annulation) minutes, puis revient.

Quintessence

Formule : ♥ + ♠ + ☉
Concentration : 4 jours. Temps d'effet : MR décades. Distance : 12 m. Résistance : aucune sur le receveur, standard sur le donneur. Magie noire : oui. Échec : perte aléatoire de [c] points dans une Composante ou un Moyen pour ME mois (une Composante ne peut pas descendre en dessous de 1, un Moyen en dessous de 0).
Magie H. : non.
Description : Il faut avoir deux cibles à sa portée, de n'importe quel Règne : le donneur et le receveur. Une fois le sort lancé, on donne au receveur l'une des capacités qui font la spécificité du donneur (sans que cela rajoute des membres supplémentaires au receveur). Par exemple, on peut donner à un homme (ou autre) une peau de la dureté de la pierre, la possibilité de grimper comme une araignée, la longévité d'un séquoia, la force d'un gorille, etc. Le donneur devient apathique et a un malus de -6 à toutes ses actions tant que le sort n'a pas pris fin.

Recharge automatique

Formule : ☹ + ♥ + ♠
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : perte d'un point en Esprit pendant ME mois.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Il faut disposer d'un focus déjà préparé et au maximum de sa capacité pour lancer le sort de Recharge automatique. Si le sort réussit, le focus se recharge ensuite automatiquement de [B] PM par mois (30 jours). Si ce chiffre vaut plus de 1, on doit choisir si le focus se recharge uniformément (par exemple 1 PM tous les 10 jours pour 3 pts), ou d'un seul coup en précisant une condition lunaire (par exemple, 2 PM d'un seul coup, à la nouvelle lune).

Charme

Les magiciens qui utilisent cette Énergie sont parfois appelés illusionnistes, sorciers, enchanteurs, mais le terme qui les désignent le plus justement c'est ensorceleurs



NIVEAU 1

Brouiller un sens

Description : Même sortilège que celui de la liste de Brume (Illusion).

Émotion

Formule : ♥ + ♦ + ♠ + ♣
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR jours. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Déclenche chez la victime une émotion pour laquelle elle voit ou qu'elle connaît déjà : attirance, admiration, répulsion, etc. Un sort différent doit être créé pour chaque type d'émotion (sort de Haine, sort de Répulsion, etc.). Si on lance ce même sort au niveau 2 (également valable en magie hermétique), on peut indiquer à chaque fois n'importe quelle émotion.

Sensation

Formule : ♥ + ♠ + ♣
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Déclenche chez la victime une sensation : bien-être, malaise, manque, solitude, faim, etc. Un sort différent doit être créé pour chaque type de sensation (sort de Solitude, sort de Bien-être, etc.). Si on lance ce même sort au niveau 2 (également valable en magie hermétique), on peut indiquer à chaque fois n'importe quelle sensation.

Suggestion

Formule : ☹ + ♠ + ♣
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -1. Niveau H. : 2.
Description : Permet de suggérer une attitude, une conduite, une idée ou un point de vue à la victime, qui croira avoir émis cette opinion par elle-même. Ne permet pas de suggérer des pensées trop éloignées de la personnalité de la victime.

NIVEAU 2

Absorption de sort

Formule : ☹ + ♠ + ☉
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A] EP.
Magie H. : impossible.
Description : Permet d'apprendre un sort directement depuis l'esprit d'un magicien, si l'on est sûr qu'il le possède effectivement. En cas d'échec critique, la victime sent qu'on cherche à lire dans son esprit. Il faut néanmoins avoir le niveau et l'Énergie requis pour pouvoir apprendre ce sort, et dépenser 2 points d'aventure. Le sort est appris au même niveau que celui du magicien (sans toutefois dépasser le niveau 0).

Hypnose

Formule : ♥ + ♦ + ♠ + ♣
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : variable. Distance : 1 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : La victime tombe en état d'hypnose. Le magicien peut lui poser

des questions : si la victime ignore la réponse et qu'on insiste, elle inventera des détails en toute bonne foi, et s'en souviendra comme de faits réels pas la suite. Le magicien peut également lui suggérer un comportement, maintenant ou après son réveil, tant que ce comportement n'est pas en opposition avec ses convictions profondes. Il peut aussi la rendre insensible à une douleur précise. Si le magicien ne provoque pas le réveil, l'hypnotisé sombre dans un sommeil normal.

Oubli

Formule : ☹ + ♠ + ♣
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR années. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : La victime perd le souvenir d'un épisode de sa vie (ayant duré entre quelques heures et quelques jours) ou d'une personne, d'un lieu, d'un objet.

NIVEAU 3

Commandement

Formule : ☹ + ♠ + ♣
Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : une action. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B] PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : La victime obéit docilement et avec plaisir à un ordre du magicien, même heurtant ses convictions. Cet ordre peut inclure l'objet de l'action, la méthode à employer, et une éventuelle condition nécessaire au déclenchement.

Vaudou

Le vaudou est la magie des Antilles qui mélange christianisme et sorcellerie. Il n'est pas prévu de l'utiliser dans le monde de SangDragon mais vous pouvez l'introduire dans des univers contemporains ou de pirates. Il existe un jeu de rôle complet qui utilise d'ailleurs le vaudou dans un univers de pirates au XVII^e siècle : *Capitaine Vaudou*, disponible chez Descartes Éditeur. En termes de magie, le vaudou est donc à la fois une magie et une religion, proche des recettes de sorciers et de la magie divine. Tous les sortilèges sont donc donnés par les dieux de cette religion, que l'on appelle loas. Ces loas sont à la fois dieux et créatures féériques, ils peuvent être « dans le ciel » et s'incarner dans des êtres humains. De plus, les sortilèges sont toujours des « recettes ». C'est-à-dire qu'il faut des composants matériels (sang de poulet, boisson alcoolisée, fruits frais, etc.) préparés d'une certaine façon, et que l'effet du sort sera légèrement différent à chaque utilisation. Les objets magiques sont également faits en matières périssables et s'usent. On les nomme wangas. Ainsi, un wanga de protection contre les maladies peut être fait d'une écorce de cocotier et de quelques plumes de poulet, et perdre son pouvoir en quelques semaines.

En ce qui concerne la pratique magique, il y a également quelques différences : tous les gens qui croient au vaudou ont leur Art magique égale à -4 (et non pas X), que l'on nomme alors Pratique vaudoue. Tous les sortilèges de vaudou suivent alors les mêmes règles de progression et d'apprentis-



sage que les sortilèges de magie hermétique (bien que les sorts vaudou ne puissent pas s'apprendre en magie hermétique). C'est-à-dire que le sortilège ne progresse pas avec la pratique, mais avec des points d'aventure. Enfin, tout sortilège étant donné par un loa, il faut toujours faire une offrande après ou avant de lancer un sortilège vaudou (sinon le loa se venge, de la même manière que peut le faire une Fée). Enfin, la magie noire a moins de prise sur les adeptes du vaudou. Ils ne font un test que tous les 40 pts de magie noire, et s'ils sont possédés, c'est par un des loas, ce qui ne les gêne pas vraiment. Nous n'avons pas la place ici de plus développer le sujet, les personnes intéressées pourront se reporter à *Capitaine Vaudou*.

Liste des loas les plus connus : Legba (loa des voyageurs), Shango (loa des tempêtes), Loco (loa des guérisseurs), Ogou (dieu de la guerre), les Guédé (esprits des morts, des âmes et des mort-vivants) Agoue (loa de la mer, seul esprit que l'on peut appeler sur l'eau salée), Erzulie (déesse de l'amour), Damballah Vedo (loa serpent, dieu des richesses), Marinette (déesse des zombies et des loups-garous), Taureau Trois Graines (loa de la fureur guerrière).

Les sortilèges suivants sont accessibles en vaudou : Créer des zombies (Sorcellerie), Envôtement (Sorcellerie), Contrôler les mort-vivants (Sorcellerie), Envoyer un rêve (Brume), Maladie (Sorcellerie), Guérir les maladies (Guérison), Réparer les corps (Guérison), et quelques autres encore...

NIVEAU 1

Appeler un loa

Formule : $\approx + \odot + \heartsuit + \clubsuit$ + Pratiques vaudoues - 2

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : en fonction du loa.

Description : Le pratiquant vaudou fait une cérémonie avec force chants, danse, etc. Selon les circonstances, le lieu de la cérémonie, le meneur de jeu accordera des bonus ou des malus au test d'Appel. Le loa possède alors le magicien, et peut lui donner des visions, parler ou agir à travers lui, lui donner un sort (auquel cas il faut dépenser des points d'aventure).

NIVEAU 2

Dessiner un vèvè

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$ + Pratiques vaudoues

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Un vèvè est un cercle de protection (qui peut faire plusieurs mètres de diamètre) contre une attaque ou une créature d'un type précis (contre les maladies, les zombies, le feu...). Plus le type de protection est précis, plus le vèvè est efficace. Chaque vèvè est diffé-

rent et le test pour le lancer correspond à la difficulté pour le tracer, car il s'agit à chaque fois d'un dessin très complexe à base de craies et d'autres ingrédients. Il faut dépenser 3 points d'aventure à chaque fois qu'un loa permet d'apprendre un vèvè.

NIVEAU 3

Acheter un loa

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$ + Pratiques vaudoues - 4

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.

Description : Le pratiquant se laisse posséder volontairement par le loa. Cela veut dire que de temps en temps, le magicien perd le contrôle de ses actes, le loa décidant de prendre de lui-même la récompense de ses services (en fonction de sa nature). Cela peut se traduire par un larcin, un bon repas, une soulerie, un viol, un meurtre, dont le possédé n'aura pas souvenir. En échange de quoi, le possédé lance parfois de lui-même des sortilèges en rapport avec la nature de son loa (c'est à dire le meneur de jeu d'en décider, et les effets ne peuvent être supérieurs à ceux de sorts de niveau 2 d'autres listes magiques). Une fois que l'on a « acheté » un loa, on ne peut plus s'en défaire, à moins d'être exorcisé.

Métamorphose

Les métamorphes sont plus souvent des créatures qui ont des pouvoirs de métamorphose que des magiciens, qui généralement considèrent cette voie comme trop primaire, pas assez intellectuelle.



Spiritisme

Le spiritisme n'est pas à proprement parler une magie que l'on rencontre souvent dans un univers médiéval-fantastique. Cette liste vous servira donc plutôt quand vous voudrez rajouter une magie peu puissante dans un univers plus classique. Par exemple dans un XIX^e siècle alternatif au nôtre. Dans ce cas, on pourra aussi considérer que les sorciers existent (liste de Sorcellerie). Les magiciens qui pratiquent le spiritisme sont nommés spirites.



NIVEAU 1

Interroger les morts

Description : Identique à celui de la liste Sorcellerie, mais il est lancé au niveau 1.

Créer un ectoplasme

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -3. Niveau H. : 1.

Description : Le magicien entre en transe, et une espèce de fantôme sort de sa bouche, vaguement lumineux et ressemblant à une caricature du spirite. Cet ectoplasme est capable de voir les êtres invisibles, les mort-vivants, les esprits familiers (des Fées), et également de détecter les lieux où un événement tragique s'est déroulé. Il est également capable de distinguer les êtres particulièrement purs (très rares) et les êtres impurs (plus de 40 pts de magie noire) par l'aura qui les entoure. Une fois le sort terminé, l'ectoplasme se transforme en un produit blanchâtre et glaireux qui retombe généralement sur le spirite.

NIVEAU 2

Cercle de Protection

Description : Identique à celui de la liste Protection, mais il ne peut être lancé qu'au niveau 2.

Interroger les esprits

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : [B] EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -6. Niveau H. : 2.

Description : Permet d'interroger l'esprit d'un fantôme qui hante les lieux de sa mort, d'une Fée ou d'un esprit quelconque qui réside dans la portée du sort, ou d'un démon qui possède le corps d'une personne présente. On peut lui poser MR questions, auxquelles il est obligé de répondre par la vérité. Si les questions visent à atteindre un but pacifique, ou à combattre le mal, ce n'est pas de la magie noire. Si on interroge l'esprit dans un but personnel, pour son enrichissement ou sa simple curiosité, c'est de la magie noire, à la fois pour le spirite et pour celui qui pose les questions.

Vision

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : 1 minute. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B] PS, [A] EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3.

Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le spirite se concentre sur une situation actuelle, rentre en transe, et voit dans une sorte de rêve les diverses (MR) scènes possibles de l'avenir de celle-ci, les plus nettes étant les plus probables. La distance de projection dans l'avenir dépend de la Puissance $\heartsuit$ et de la Précision $\spadesuit$ investies dans le sort. Avec 0 point, on voit à MR minutes ; avec 1 pt à MR heures, avec 2 pts à MR jours, avec 3 pts à MR mois, avec 4 pts et plus à MR années. Comme les scènes sont rêvées, le meneur de jeu peut mettre des éléments symboliques dans la vision du spirite.

NIVEAU 3

Appeler un démon

Description : Identique à celui de la liste Invocation, mais il ne peut être lancé qu'au niveau 3.

NIVEAU 1

Changement d'apparence

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures.

Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Le magicien modifie des détails de son apparence (forme et couleur du visage, des mains, pilosité) mais ne peut modifier sa corpulence. Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1 PS.

Changement de taille

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures.

Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 1.

Description : Le magicien devient minuscule ou gigantesque (taille multipliée ou divisée au maximum par MR), mais avec un malus de [CEFFICIENT DE TAILLE - 1] à tous ses talents physiques (exemple : malus de 2 s'il triple sa taille).

Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1 PS.

NIVEAU 2

Changement temporaire

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le magicien modifie à la fois son apparence et sa corpulence, sans avoir de malus à ses talents. Il est limité au double ou à la moitié de ses taille et poids. Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1 PS.

Prendre l'apparence d'un autre Règne

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \diamondsuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures.

Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le magicien prend l'apparence de son choix (tant que cela

reste dans le Règne défini par le sortilège), mais reste limité à la fois par ses propres capacités (sous l'aspect d'un cheval, il garde sa vitesse d'humain) et celle de la forme adoptée (camouflé en arbre, il ne peut bouger). Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1 PS.

NIVEAU 3

Transformation en un autre Règne

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \diamondsuit$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR jours. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3.

Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le magicien se transforme en l'être de son choix (taille multipliée ou divisée au maximum par MR). Il acquiert alors les capacités physiques naturelles de la forme adoptée (course, vol, mode de combat). Une fois la transformation choisie, il ne peut pas la modifier. Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1 PS.

Sorcellerie

La sorcellerie est une magie polarisée sur les affrontements entre magie blanche et magie noire. On y trouve donc des sortilèges maléfiques mais aussi parfois leur contraire. Cette magie comporte également nombre de sortilèges existant dans d'autres listes.



NIVEAU 1

Cercle de protection

Description : Identique à celui de la liste Protection.

Contrecoup

Formule : $\approx + \text{☛} + \text{☛}$

Concentration : instantané. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : voir texte. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Au moment précis avant que le sorcier ne subisse des dégâts venant d'une créature au contact, il peut lancer Contrecoup. Créature au contact veut dire : guerrier avec une épée, animal avec ses crocs, etc. ; cela ne recouvre pas les dégâts à distance. Le sort doit être lancé juste avant de savoir si la créature va réussir son attaque, et le sorcier doit être conscient du fait qu'on l'attaque. Si le sort réussit, les dégâts de l'attaque sont annulés. Si le sort réussit avec une MR supérieure à la MR de l'attaquant, le sorcier peut décider de renvoyer intégralement l'attaque à l'agresseur. Si on renvoie les dégâts, le sort devient un sort de magie noire, sauf si la cible est un démon, un élémentaire ou un mort-vivant. Cette riposte est considérée comme un sortilège auquel la créature peut résister.

Détection de la magie noire

Description : Identique à celui de la liste Divination.

Émotion

Description : Identique à celui de la liste Charme, mais il ne peut être lancé qu'au niveau 1, pas au niveau 2.

Guérir une maladie

Description : Identique à Guérir les maladies de la liste Guérison. On ne peut guérir qu'une maladie à la fois.

Maladie

Formule : $\text{○} + \text{■} + \text{☛} / \text{☛} / \text{☛}$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le sorcier choisit quelle maladie il veut faire contracter à sa victime. Une fois le sort lancé, il doit toucher la peau de sa victime avant que le temps d'effet ne soit écoulé.

Paralyser

Formule : $\text{☛} + \text{■} + \text{☛} / \text{☛}$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -2. Niveau H. : 2.

Description : Une fois le sort lancé, le sorcier dispose de MR minutes pour toucher sa victime. Celle-ci reste téta- nisée, consciente mais incapable de bouger le moindre muscle, pendant MRx4 minutes.

NIVEAU 2

Envoûtement

Description : Identique à celui de la liste Nécromancie.

Exorciser

Formule : $\text{♥} + \text{☛} + \text{☛}$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [a] EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet de renvoyer dans son plan d'existence un démon (ou un esprit) qui s'est incarné (ou a possédé) dans un animal, un humain et un objet. Il est également efficace contre les objets et les lieux liés à des démons ou des esprits. Il est inefficace contre les élémentaux ou les mort-vivants. Un homme qui est exorcisé ne perd pas ses points de magie noire et est donc susceptible d'être à nouveau possédé. L'esprit ou le démon renvoyé dans son plan ne peut revenir avant MR années, même si un magicien l'invoque.

Interroger les morts

Formule : $\text{☛} + \text{☛} + \text{☛}$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR minutes. Distance : voir texte. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : [a] EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet d'interroger l'esprit d'une personne morte, en la faisant revenir sous forme fantomatique pour le temps du sort. On peut lui poser MR questions. Elle ne peut pas être morte depuis plus de MR siècles, et elle a du se trouver, à un moment où à un autre, à moins de MR kilomètres de l'endroit où on lance le sort. Si les questions visent à atteindre un but pacifique, ou à combattre le mal, ce n'est pas de la magie noire. Si on interroge l'esprit dans un but personnel, pour son enrichissement ou sa simple curiosité, c'est de la Magie noire, à la fois pour le sorcier et pour celui qui pose les questions.

Invocation d'un familier

Description : Identique à celui de la liste Invocation.

Retour de sort

Description : C'est un autre nom pour désigner le sort Boomerang de la liste Métamagie.

NIVEAU 3

Appeler un démon

Description : Identique à celui de la liste Invocation, mais celui-ci est lancé au niveau 3.

Renvoyer un esprit ou un démon

Description : Identique à celui de la liste Invocation.

Temps

Les magiciens spécialistes de la magie du Temps sont peu nombreux, souvent âgés. Est-ce dire qu'elle a peu d'intérêt ? Ou que sa pratique nécessite de la sagesse ? En ce qui concerne l'archipel de Malienda, on n'y connaît aucun magicien puissant dans cette voie. Mais peut-être en existe-t-il sur les autres continents ?



NIVEAU 1

Alarme

Formule : $\text{☛} + \text{☛} + \text{☛}$

Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Le magicien ressent comme un signal au moment qu'il aura déterminé lors du lancer du sort (à n'importe quelle distance dans l'avenir). Ce signal est suffisamment impérieux pour le réveiller ou se faire sentir même lors d'une situation stressante.

Connaître le temps écoulé

Formule : $\text{☛} + \text{☛} + \text{☛}$

Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : MRx4 heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -1. Niveau H. : 1.

Description : Le receveur du sort a une conscience très exacte du temps écoulé durant l'effet du sort, ou même du temps exact (« il s'est écoulé 7 mn 36 secondes entre les deux rondes du garde », ou « il est minuit et 17 secondes »). Deux individus peuvent ainsi synchroniser leurs actions à la seconde près.

Ralentir

Formule : $\text{○} + \text{■} + \text{☛} / \text{☛} / \text{☛}$

Concentration : 1 unité de temps. Temps d'effet : MR unités de temps. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Toutes les actions ou mouvements de la cible du sort se déroulent comme au ralenti (un sauteur restera plus longtemps en l'air). À l'inverse, l'individu sujet du sort voit le monde s'accélérer autour de lui. C'est-à-dire que tous ses mouvements ou actions prennent [0] unités de temps supplémentaires. L'unité de temps

dépend de la concentration : pour 1 passe d'armes, un combattant ne frappera que tous les [0]+1 passes d'armes. Pour 1 heure, une voie d'eau qui déverse 10 m³ par heure ne les déversera plus qu'en [0]+1 heures. De même pour l'effet d'un poison ou d'une blessure sur un individu « ralenti » (seul cas où le sort n'est pas de la magie noire). S'il ne s'agit pas d'une créature le magicien décide de la zone touchée dans l'aire de portée du sort.

NIVEAU 2

Accélérer

Formule : $\text{○} + \text{☛} + \text{☛} / \text{☛} / \text{☛}$

Concentration : 1 unité de temps. Temps d'effet : MR unités de temps. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : le magicien vieillit d'un mois.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3. Description : Inverse du précédent. Toutes les actions ou mouvements de la cible du sort se déroulent comme en accéléré, et le monde alentour lui semble ralenti. Dans un même laps de temps, elle agit ou bouge comme si elle disposait de [0] unités de temps supplémentaires.

Blocage

Formule : $\text{○} + \text{■} + \text{☛} / \text{☛} / \text{☛}$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [a] PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le temps est bloqué dans toute la zone d'effet, tout y semble figé, pour toutes les créatures ou phénomènes dépendant du Règne défini dans le sortilège. Les créatures de ce Règne ne peuvent donc pas y entrer. Si ce sort est lancé quand des créatures vivantes sont dans la zone d'effet, c'est un sort de magie noire. Le magicien décide de la forme de la zone d'effet dans les limites de portée du sort.

Transformation en animal

Description : C'est le même sort que Transformation en autre Règne de la liste Métamorphose, à l'exception près que les sorciers ne peuvent apprendre ce sort qu'avec le Règne Animal.

Déclencheur de sort par le temps

Formule : $\text{☛} + \text{☛} + \text{☛}$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [a] PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort se lance immédiatement avant de lancer un autre sort (dans un délai de MR jours). Ce second sort ne se déclenchera qu'après le délai choisi par le magicien (comme si le magicien était encore présent à cet endroit précis). Ce sort est annulé à la mort du magicien.

Ralentir les fonctions vitales

Formule : $\text{○} + \text{■} + \text{☛} / \text{☛}$

Concentration : 1 passe d'arme. Temps d'effet : MR mois. Distance : contact. Résistance : standard, sauf si la cible est consentante. Magie noire : selon l'intention. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : 0. Niveau H. : 3.

Description : La personne touchée tombe comme en catalepsie, son corps se refroidit, les battements de cœur deviennent imperceptibles. Mis à l'abri, elle peut rester dans cet état MR mois, et tout poison ou blessure reste presque au même stade (équivalent d'une passe d'armes par mois). Le magicien qui a lancé le sort peut l'interrompre à tout moment pour IPS ou décider d'une condition que n'importe qui d'autre pourra remplir (embrasser sur le front, par exemple).

Vieillesse

Description : Identique à celui de la liste Boue - Création de vie.

Voir le passé

Description : Identique à celui de la liste Divination. Mais ce sort est au niveau 2 en magie du Temps.

NIVEAU 3

Arrêt du temps

Formule : $\star + \blacktriangle + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : le magicien vieillit d'un mois.

Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.

Description : Le temps cesse de s'écouler dans la zone choisie par le magicien dans l'aire d'effet, tout se fige, même les objets en train de tomber, les flammes, etc. On ne peut plus y entrer ou en sortir. Seul le magicien et les objets qu'il touche (s'il le désire) peuvent bouger dans la zone arrêtée. Le temps d'effet peut passer à MR heures si le magicien investit 1 point de Puissance $\heartsuit$ en plus, à MR jours pour 2 pts et à MR mois pour 3 pts.

Voir l'avenir

Description : Identique à celui de la liste Divination.

Permanence

Description : Identique à celui de la liste Enchantement.

Rajeunissement

Description : Identique à celui de la liste Boue (Création de vie).

Téléporter

Formule : $\odot + \blacktriangle + \odot$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané.

Chamanisme

Le chamanisme est une magie de la nature, en liaison étroite avec les animaux. Il part du principe que chaque homme est lié à une espèce animale, qu'il appelle son totem. En dehors des sorts propres au chamanisme, tous les sorts de Divination ou de Guérison peuvent être appris par les chamans, mais à un niveau supérieur de 1 à celui de la liste dont ils proviennent (on ne peut donc pas apprendre les sorts de niveau 3 de ces listes). Ils bénéficient toutefois d'un avantage : tout sort appris avec le Règne Animal $\heartsuit$ pour cible est également valable pour les cibles du Règne Humain $\heartsuit$, et réciproquement. Aucun sort de chamanisme ne peut être appris en magie hermétique.



Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -4 à tous les talents durant 4 passes d'armes.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le magicien se retrouve instantanément dans un lieu qu'il connaît, ou dont on lui a indiqué mathématiquement les coordonnées précises. Ce sort ne fonctionne pas si la trajectoire directe vers le point d'arrivée survole plus de MR kilomètres d'eau salée.

Transporter dans l'avenir

Formule : $\star + \blacktriangle + \odot$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui s'il n'y a pas consentement. Échec : spécial.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le magicien peut transporter dans l'avenir un objet ou un être. La distance chronologique est de MR minutes au maximum, mais il peut décider d'un délai inférieur. Il peut allonger ce délai à MR heures en investissant un point de Puissance $\heartsuit$ en plus, à MR jours avec 2 pts, et à MR décades avec 3 pts. Le sujet envoyé dans l'avenir réapparaît au même endroit mais s'il y rencontre autre chose qu'un fluide (l'air est un fluide), il est détruit. En cas d'échec au lancer, le magicien ne peut plus utiliser ce sort, ni voir dans le passé ou l'avenir, durant ME jours. Le magicien peut lancer ce sort sur lui-même.

Cela veut dire que tous les animaux membres du totem deviendront amicaux, prêts à rendre service quand ils croiseront la personne liée. Par contre, à chaque fois que cette personne laissera un de ces animaux en danger ou sans protection, alors qu'elle pourrait le faire, elle gagnera de la magie noire. Il lui sera impossible de tuer un animal du totem, et si elle le fait par accident, elle tombera dans un coma de 24 h. Le lien dure toute la vie.

Voir le monde

Formule : $\star + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : 120 km. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Le chaman ne peut lancer ce sort que s'il est lié à son totem. Lorsque le sort est lancé, le chaman peut voir à travers les yeux, écouter, sentir, goûter, tout ce que les animaux du même type que son totem peuvent ressentir à ce moment. Il peut passer en 1 minute d'un animal à un autre, mais ne peut « voir » à travers deux animaux à la fois. Les animaux ainsi visités sentent la présence du chaman et sont capables de changer de position pour que le chaman voit ce qu'il désire.

NIVEAU 3

Se transformer

Formule : $\odot + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [a]PV, [b]EP.

Description : Le chaman se transforme en son animal totem, et acquiert alors toutes les caractéristiques de celui-ci, y compris les points de vie, de souffle et d'énergie. Il peut se retransformer à volonté en être humain, au prix de 1PS. S'il a été blessé sous forme animale, son corps humain a subi les mêmes dommages. Attention donc : si la forme animale a subi plus de dégâts que ne peut en supporter l'humain, il risque de mourir s'il n'est pas soigné avant la fin du sort. Par contre, si l'animal a moins de PV que l'humain, et qu'il perd plus de points qu'il ne peut en supporter, le chaman se retransforme automatiquement en humain, en ayant perdu tous ses points de souffle.

Appeler l'esprit de son totem

Formule : $\approx + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [a]PV, [b]EP, [c]PS.

Description : Le chaman appelle l'esprit qui lie entre eux tous les animaux et tous les humains de son totem. L'esprit possède alors le corps du chaman, qui devient capable de grands miracles (mais qui sembleront toujours d'origine naturelle aux observateurs : comme des tempêtes, des tremblements de terre, des guérisons, etc.), pendant un temps qui est au maximum de MR heures (mais qui peut être plus court). Une fois l'esprit parti, le chaman perd des PS et des EP jusqu'à se retrouver à 1 point dans chaque.

Runes

Les runes de notre Terre désignent les caractères des anciennes langues scandinaves et germaniques. Pour nous, dans *Simulacres*, il s'agira avant tout de symboles, pouvant également servir d'écriture, et dont la forme est le plus souvent à base de lignes droites (rarement de courbes ou de cercles) car cela rend plus faciles à graver dans le bois, la pierre ou le métal. Nous ne détaillerons pas les diverses runes qui peuvent exister. Nous vous donnons juste la liste et le dessin des runes nordiques. Il est conseillé, si vous désirez créer une vraie magie runique, de constituer un jeu de 15 et 50 runes, de nature plutôt symbolique. Vous pouvez en définir qui sont en rapport avec les dieux (pourquoi pas ceux de Malienda), les animaux, les sentiments humains, des actions (le combat, le savoir...), etc. Des livres sur la divination et les symboles vous seront probablement utiles. Les magiciens runiques devront obligatoirement posséder le talent Lire/Écrire, et connaître la langue runique. La magie runique ne peut pas être apprise en magie hermétique.



NIVEAU 1

Apprendre une rune

Formule : $\heartsuit + \blacktriangle + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Ce sortilège ne sert à rien en lui-même, mais on ne peut Combiner entre elles, Écrire ou Appeler que des runes que l'on a apprises auparavant avec ce sort. On doit également dépenser 2 points d'aventure à chaque fois que l'on apprend une nouvelle rune.

Combiner les runes 1

Formule : $\star + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.

Description : Le magicien runique prend deux runes qu'il connaît déjà, et se concentre sur un effet magique qui correspond symboliquement à la combinaison des deux runes. Par exemple les runes Guérir et Homme, Savoir et Richesse, etc. C'est au meneur de jeu de décider de la puissance et du résultat du sort, mais il ne devra jamais être plus puissant, plus efficace ou plus rapide qu'un sort de niveau 1 de toutes les autres listes. Les sortilèges de protection ou de guérison ainsi lancés ne fonctionnent pas sur des êtres humains qui ne croient pas à la magie runique.

Lire les runes

Formule : $\approx + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Le magicien runique tire trois runes au hasard. En fonction de la qualité du résultat, des runes tirées (il faut avoir de l'imagination) et de sa connaissance du scénario, le meneur de jeu donne une interprétation de ce qui va se passer dans les heures à venir. Il n'y a jamais d'interprétation fautive, elle peut juste être impossible à faire (échec du sort) ou sibylline (résultat moyen).

NIVEAU 2

Combiner les runes 2

Formule : $\star + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : per-

sonnel. Résistance : standard.

Magie noire : selon l'intention.

Échec : [a]PS.

Description : Ce sortilège est le même que Combiner les runes 1. Il est simplement plus rapide, et permet de lancer des sortilèges équivalents à ceux d'autres listes et ne dépassant pas le niveau 2.

Écrire les runes

Formule : $\odot + \blacktriangle + \heartsuit$

Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : spécial. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : [a]EP et [a]PV.

Description : Le fait de graver les runes adéquates sur un objet (ou en les tatouant sur un homme), confère au support des capacités magiques (en fonction du type de rune, que l'on doit bien sûr connaître). En échange, le magicien runique perd définitivement une capacité. Exemple : graver une rune de protection sur un bouclier le rend plus résistant mais fait perdre définitivement 1 point de Résistance $\blacksquare$ au magicien. Il y a possibilité de magie temporaire : peindre des runes avec son sang sur le corps d'un guerrier par exemple. Le sort s'achèvera quand les runes disparaîtront ou à la mort du guerrier. Le magicien récupérera alors les capacités que, là aussi, il avait perdues.

NIVEAU 3

Appeler

l'esprit de la rune

Formule : $\star + \blacktriangle + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [a]PV, [b]EP, [c]PS.

Description : Le magicien runique appelle l'esprit qui est symbolisé par une rune qu'il connaît (esprit d'un dieu, esprit de combat, de guérison, etc.). Celui-ci possède alors le corps du magicien, qui devient capable de grands miracles (mais uniquement dans le type d'action qui caractérise la rune), pendant un temps qui est au maximum de MR heures (mais qui peut être plus court). Une fois l'esprit parti, le magicien perd des PS et des EP jusqu'à se retrouver à 1 point dans chaque.

Noms

La magie des Noms, ou magie verbale, a plusieurs origines : une proche de la Bible puisque l'on apprend qu'Adam nomma les animaux pour avoir pouvoir sur eux, et l'origine animiste de nombreuses religions qui professent que chaque être vivant a un nom secret. En ce qui concerne l'univers médiéval-fantastique, l'utilisation la plus remarquable de ce genre de magie est proposée par le cycle de *Terremer*, de Ursula Le Guin (Presses Pocket). Dans *Simulacres*, on considère que les Noms sont définis en deux grandes catégories : les Verbes et les Noms. Le Verbe se divise en : Verbe simple, Verbe de Transformation, Verbe de Création / Destruction. Un Verbe peut être constitué de plusieurs mots, ainsi « Rendre invisible » est considéré comme un Verbe entier. Le Nom comprend des catégories qui vont du générique au plus précis : Nom d'espèce, Nom de race, Nom d'individu. Pour agir sur une cible, il faut combiner un Verbe et un Nom. Par exemple Guérir et Humanoïdes. Les sorts de magie des Noms ne peuvent pas être appris en magie hermétique.

NIVEAU 1

Apprendre un Nom d'espèce

Formule : $\star + \triangle + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Ce sortilège ne sert à rien en lui-même, mais on ne peut combiner que des Noms que l'on a appris auparavant avec ce sort. On doit également dépenser 1 point d'aventure à chaque fois que l'on apprend une nouvelle espèce. Noms d'espèces typiques : les Humains, les Arbres, les Félins, les Liquides.

Apprendre un Verbe simple

Formule : $\star + \triangle + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Ce sortilège ne sert à rien en lui-même, mais on ne peut combiner que des Verbes que l'on a appris auparavant avec ce sort. On doit également dépenser 2 points d'aventure à chaque fois que l'on apprend un nouveau Verbe. Les Verbes simples sont des verbes qui permettent la connaissance, la guérison, les effets élémentaires (Chauffer, Refroidir).

Combiner un Verbe et un Nom 1

Formule : $\star + \blacktriangleright + \curvearrowright$

Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : suivant le sort. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.

Description : Le magicien prend un Verbe et un Nom qu'il connaît, et se concentre sur un effet magique qui correspond à cette combinaison. Par exemple le Verbe Guérir et le Nom Humains, ou bien le Verbe « Voir au loin » et le Nom « Garthus », etc. C'est au meneur de jeu de décider de la puissance et du résultat du sort, qui dépendent de la catégorie du Verbe et du Nom. Un nom d'espèce ne permet que des sorts équivalents à ceux d'autres listes du niveau 1 (ou parfois même légèrement diminués). Par exemple Guérir Humain ne devra donner qu'un seul PV, un nom de race permettra les sorts de niveau 2 (ou bien des sorts de niveau 1 à leur intensité normale), un nom d'individu les sorts de niveau 3 (on ne peut appeler un démon que si on connaît son nom).

NIVEAU 2

Apprendre un Nom de race

Formule : $\star + \triangle + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Description : Ce sortilège est le même que pour le Nom d'espèce. On dépense 2 points d'aventure pour chaque nouveau Nom de race appris. Noms de races typiques : les Gais, les Sapins, les Lions, les Alcools.

Apprendre un Verbe de transformation

Formule : $\star + \triangle + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : selon le Verbe. Échec : [a] EP.

Description : Ce sortilège est presque le même que pour le Verbe simple. On dépense 3 points d'aventure pour chaque nouveau Verbe appris. Les Verbes de transformation typiques sont des sorts néfastes (Rendre malade, Envouter), des sorts de vraie transformation (Changer en loup, Rendre invisible), et d'autres encore. Leurs effets sont toujours temporaires.

Combiner un Verbe et un Nom 2

Formule : $\star + \blacktriangleright + \curvearrowright$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : suivant le sort. Distance : 120m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.

Description : Ce sort est le même que Combiner un Verbe et un Nom 1. Il est simplement plus rapide et sa portée plus longue.

NIVEAU 3

Apprendre un Nom d'individu

Formule : $\star + \triangle + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [a] PV, [a] EP.

Description : Pour apprendre le nom d'un individu, il faut que le magicien soit en sa présence durant tout le temps du sort, ou qu'il possède une partie de son corps (bout d'écorce, rognure d'ongle...), ou qu'il possède une page complète de son écriture. Il dépense 5 points d'aventure pour chaque nouveau Nom d'individu appris. Noms d'indi-

vidus typiques : Gadar, le Sapin du Noël 82 de ma tante Ursule, Clarence le Lion, la Cuvée Beaujolais 87.

Apprendre un Verbe de Création/Destruction

Formule : $\star + \triangle + \odot$

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : selon le Verbe. Échec : [a] EP.

Description : Ce sortilège est presque le

Métamagie

La Métamagie est la magie qui agit sur les autres sortilèges. Il est donc peu probable que les magiciens l'apprennent sans connaître auparavant une autre voie de magie. De plus, contrairement aux autres listes, le métamagicien ne pourra apprendre des sortilèges de Métamagie que s'il possède le talent Art magique au niveau +3 ; à moins qu'il ne trouve ces sortilèges dans un grimoire, ou auprès d'un autre magicien. Rappelons que dès qu'un magicien a le niveau +2 en Art magique, il peut écrire des grimoires qui aideront les métamagiciens ou les magiciens hermétiques à apprendre les sorts.

NIVEAU 1

Changement de Règne

Formule : $\star + \blacktriangleright + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : spécial. Magie noire : non. Échec : [a] PS.

Description : Le magicien lance ce sortilège sur lui. Ensuite, s'il lance un autre sort avant que le temps d'effet du premier ne soit dépassé, il pourra changer le Règne de ce sort, pour affecter un autre type de cible. Ainsi un sortilège pour soigner les humains pourra être transformé pour soigner les animaux. Une fois le second sort lancé, le sort de Changement de Règne est annulé.

Diminuer la résistance magique

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : la résistance magique du magicien diminue de [c] points pour 24 heures.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : La créature cible voit sa résistance magique diminuée de moitié (on arrondit à la valeur inférieure). On peut lancer ce sortilège plusieurs fois sur la même créature.

Interrompre un sortilège

Formule : $\approx + \blacktriangleright + \odot$

Concentration : 1 seconde. Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -1. Niveau H. : 1. Description : Annule tous les effets d'un sortilège qui vient d'être lancé, ou interrompt à distance la concentration d'un autre magicien. Dans le deuxième cas, le magicien victime de l'interruption dépense quand même les PM. Ce sort est de la magie noire si on interrompt un sort bénéfique, il n'en est pas si on interrompt un sort de Magie noire.

Transfert d'effet magique

Formule : $\star + \blacktriangleright + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures.

même que pour le Verbe simple. On dépense 5 points d'aventure pour chaque nouveau Verbe appris. Les Verbes de Création/Destruction peuvent être permanents. Verbes typiques : Stocker magie (dans un focus), Rendre permanent, Envouter, Invoquer...

Combiner un Verbe et un Nom 3

Formule : $\star + \blacktriangleright + \curvearrowright$

Concentration : 2 passes d'armes.

Distance : contact. Résistance : spécial. Magie noire : spécial. Échec : [a] EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : 0.

Lancer : -6. Niveau H. : 2.

Description : Le magicien lance ce sortilège sur lui. Ensuite, s'il lance un autre sort personnel avant que le temps d'effet du premier ne soit dépassé, il pourra transférer l'effet de ce deuxième sort sur une créature par simple contact. Si la créature est consentante, elle ne fait pas de test de Résistance magique, et ce n'est pas de la magie noire. Dans le cas contraire, la victime a droit à un duel de Résistance et c'est de la magie noire. Une fois le sortilège transféré, le magicien perd le bénéfice du deuxième sortilège, ainsi que l'effet du Transfert d'effet magique.

NIVEAU 2

Boomerang

Formule : $\approx + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 seconde. Temps d'effet : instantané. Distance : spécial. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [a] EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -3. Niveau H. : 2.

Description : Si le magicien est la cible d'un sort, il peut retourner le sort contre celui qui lui a lancé, à condition que sa MR soit supérieure à celle du magicien qui l'a agressé. En cas d'égalité, les deux magiciens subissent chacun [a] PS et le sort est annulé. Ce sortilège n'est pas de la magie noire.

Détournement d'énergie magique

Formule : $\star + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 seconde. Temps d'effet : 1 passe d'armes (8s). Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : 0. Niveau H. : 2.

Description : Si de l'énergie magique est envoyée à distance sur le magicien (boule de feu, arc électrique), il peut la détourner vers le ciel ou la terre.

NIVEAU 3

Annuler la magie

Formule : $\star + \blacksquare + \odot$

Concentration : 2 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard.

Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : standard.

Magie noire : selon l'intention.

Échec : -.

Description : Ce sort est le même que Combiner un Verbe et un Nom 2. Il est simplement plus rapide et sa portée plus longue.

Magie noire : selon l'intention.

Échec : [c] EP, [e] PS, [a] PV.

Magie H. : oui. Apprentissage : -4.

Lancer : 0. Niveau H. : 2.

Description : Sert à annuler les enchantements, à interrompre les effets des sortilèges. Par contre, on ne peut pas annuler la magie d'un lieu ou d'un objet qui se recharge naturellement en magie, mais on peut le vider de toute la magie qu'il a en stock. S'il y a plusieurs sortilèges, chaque sortilège doit être annulé séparément. Ce sortilège paraît plus facile à lancer en magie hermétique mais c'est parce que dans ce cas-là, il faut que le magicien qui tente d'annuler la magie fasse une MR supérieure à celle du magicien qui avait lancé le sortilège. Si rien n'est précisé, cette MR est de 3.

Augmentation de la cible

Formule : $\star + \blacktriangleright + \odot$

Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : 1 minute. Distance : 12m. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : non. Description : Lancé dans la minute qui précède la mise en œuvre d'un autre sortilège, ce sort permet au sort qui va suivre d'atteindre plusieurs cibles. Ces cibles sont au maximum de MR, elles sont déterminées par ordre de proximité par rapport à la cible principale du magicien. De plus, aucune des cibles ne peut être à plus de 12 mètres de la précédente. Si le second sort échoue, les conséquences de l'échec sont multipliées.

Déplacer la magie

Formule : $\approx + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance :

contact. Résistance : standard.

Magie noire : oui. Échec : [c] EP,

[c] PS, [a] PV.

Magie H. : non.

Description : On peut déplacer la magie d'un objet sur un autre, d'un lieu sur un autre, d'une personne sur une autre. Pour les objets possédés par un esprit ou un démon, une difficulté supplémentaire est imposée au magicien, choisie par le meneur de jeu.

Le bestiaire

Le terme de bestiaire est impropre dans le cas présent puisqu'il comprend à la fois de vrais animaux, des « monstres » et des races ou peuples humanoïdes. Il s'agit juste d'une commodité de langage. La plupart des créatures décrites ici sont des archétypes présents dans la plupart des univers ou jeux à thème médiéval-fantastique. Nous vous engageons d'ailleurs à faire preuve de discernement et à ne pas utiliser toutes ces créatures à la fois. A la fin du bestiaire, vous trouverez la description des peuples et créatures spécifiques à l'archipel de Malienda.

Les créatures

On désigne par ce terme tout ce qui n'est pas un personnage, et qui a plutôt un rôle d'opposant dans les scénarios. Cela peut être des animaux, des « monstres ». En général, les personnages des joueurs doivent les éviter, les combattre, discuter avec elles, sans qu'elles aient pour autant un éventail étendu de comportements. C'est pourquoi les créatures ne sont pas décrites avec des Composantes, des Moyens et des Règles, ce qui ralentirait leur gestion si le meneur de jeu devait à chaque fois calculer leurs actions. Une créature est décrite avec les données suivantes (dont certaines peuvent ne pas apparaître sur certaines fiches) :

Test de Combat : c'est une valeur (variant entre 3 et 15, généralement inférieure à 12) qui indique le score à réaliser pour toucher l'adversaire dans le type de combat pratiqué par la créature. Si cette valeur peut dépasser 12, c'est que certaines créatures sont bien meilleures combattantes que l'homme normal.

Test de Perception : c'est une valeur (variant entre 3 et 15, généralement inférieure à 12) qui indique le score à réaliser pour que la créature remarque une présence, suive une piste, comprenne une situation (selon sa propre intelligence bien sûr).

Points de vie et de souffle : ils sont gérés comme ceux des personnages. Mais leur maximum peut être très élevé : un éléphant a bien plus de PV qu'un humain (environ 10).

Points d'énergie : les créatures n'ont pas de points d'équilibre psychique (on suppose qu'elles ne pensent pas de la même manière que les êtres humains) mais elles peuvent utiliser des Énergies et avoir des points en réserve.

Puissance ⚡, **Rapidité** ⚡, **Précision** ⚡ : les créatures utilisent les Énergies de la même manière que les personnages. Ne sont indiquées que les valeurs différentes de 0.

Armure : l'armure des créatures est gérée de la façon indiquée dans les règles de base (voir pages précédentes). Elle est divisée en trois scores, d/g/a, qui représentent : la difficulté pour l'adversaire à toucher l'armure (d, c'est la dureté de la peau de la créature), la gêne occasionnée au porteur de l'armure (g, cette valeur est souvent égale à 0 pour les créatures), l'absorption des dégâts (a, cette absorption n'est pas « magique » mais représente en général l'épaisseur de la peau de la créature).

Type de dégâts : ce sont les dégâts infligés par la créature quand elle réussit à toucher son adversaire.

Résistance à la magie : dans un univers médiéval-fantastique, il est courant que l'on essaye de lancer des sortilèges sur les créatures. Certains de ces sortilèges (en général ceux qui agissent sur l'esprit) peuvent être annulés si la créature y résiste. Cette résistance se calcule comme un duel, entre la réussite du sort du magicien et le test de résistance de la créature. Si rien n'est indiqué, la valeur du test de la créature est de 6 (comme un PMJ faible, voir ci-après).

Données optionnelles : on peut également indiquer quel est l'habitat de la créature, si elle est commune ou rare, et tout autre point de règle spécifique.

Les animaux

Rat

Lieu de vie : cité, sous-sols. Fréquence : commun.

Test de Combat : 5. Test de Perception : 7.

Points de vie : 2. Points de souffle : 2.

Armure : 2/0/0. Dégâts : [B]PV.

Leur petite taille, leur rapidité et leur nombre les rendent difficiles à toucher.



Loup

Lieu de vie : forêt, steppe. Fréquence : assez commun.

Test de Combat : 9. Test de Perception : 9.

Points de vie : 4. Points de souffle : 4.

Points d'énergie : 1. Rapidité ⚡ : 1.

Armure : 0/0/1. Dégâts : [C]PV.

Lion

Lieu de vie : savane. Fréquence : commun.

Test de Combat : 10. Test de Perception : 7.

Points de vie : 6. Points de souffle : 5.

Points d'énergie : 2. Puissance ⚡ : 1. Rapidité ⚡ : 1.

Armure : 0/0/1. Dégâts : [E]PV.

Ours

Lieu de vie : forêt, montagne. Fréquence : rare.

Test de Combat : 11. Test de Perception : 6.

Points de vie : 8. Points de souffle : 8.

Points d'énergie : 3. Puissance ⚡ : 1.

Armure : 0/0/1. Dégâts : [F]PV.

Gorille

Lieu de vie : forêt, jungle. Fréquence : rare.

Test de Combat : 10. Test de Perception : 6.

Points de vie : 7. Points de souffle : 7.

Points d'énergie : 2. Puissance ⚡ : 1.

Armure : 0/0/1. Dégâts : [C]PV et [E]PS.

Crocodile

Lieu de vie : jungle, marigot. Fréquence : rare.

Test de Combat : 10. Test de Perception : 5.

Points de vie : 5. Points de souffle : 8.

Points d'énergie : 1. Rapidité ⚡ : 1.

Armure : 1/0/0. Dégâts : [F]PV.

Rhinocéros

Lieu de vie : savane. Fréquence : rare.

Test de Combat : 9. Test de Perception : 4.

Points de vie : 7. Points de souffle : 4.

Points d'énergie : 2. Puissance ⚡ : 1.

Armure : 3/0/0. Dégâts : [D]PV.

Éléphant

Lieu de vie : jungle, savane. Fréquence : commun.

Test de Combat : 10. Test de Perception : 5.

Points de vie : 10. Points de souffle : 10.

Points d'énergie : 3. Puissance ⚡ : 2.

Armure : 1/0/5. Dégâts : [D]PV et [D]PS.

Tyrannosaure

Fréquence : très rare.

Test de Combat : 13. Test de Perception : 4.

Points de vie : 20. Points de souffle : 15.

Points d'énergie : 3. Puissance ⚡ : 2. Rapidité ⚡ : 1.

Armure : 2/0/4. Dégâts : [C]PV.

Les « monstres »

Les créatures féeriques

On regroupe sous le terme de créatures féeriques, ou Fées, toutes sortes de petites créatures très proches de la nature, et auxquelles on attribue de nombreux pouvoirs magiques. On dit une Fée, même si c'est un être masculin.

Dans *SangDragon*, ces créatures sont magiques, et sont issues de l'extériorisation des instincts et des croyances

des peuples plus ou moins primitifs. A priori il n'y a pas de Fâries sur l'île de Malienda, mais vous pouvez décider qu'il en existe dans les forêts les plus profondes. Il n'y a pas de Fârie typique, bien que la plupart répondent aux critères suivants :

— Une Fârie est liée à un élément simple de la nature (eau, terre, arbres...) ou à un sentiment humain négatif (gourmandise, avarice, suspicion...).

— Une Fârie n'a pas de taille fixe. Et même si on les considère en général comme ayant entre 10 et 25 cm de haut, il arrive que la même créature puisse passer de la taille naine à la taille géante (les trolls sont coutumiers du fait), suivant son humeur.

— On ne peut voir les Fâries que si on croit en leur existence.

— Les Fâries singent les comportements sociaux des humains qu'elles côtoient. Ainsi, à côté d'un royaume elles créeront un simulacre de cour royale, à côté d'une ville militaire elles créeront des milices et des armées. Les comportements et les pouvoirs magiques des Fâries sont bien connus et c'est justement ce qui fait leur force, car une Fârie ne pourra exercer son pouvoir magique que s'il existe des personnes pour y croire. En termes de jeu, vous devrez demander au joueur si son personnage croit ou non aux Fâries (un magicien - Art magique à 0 ou plus - y croit obligatoirement). S'il n'y croit pas, les pouvoirs magiques de ces créatures ne peuvent l'affecter que s'il rate un test de résistance magique avec un bonus de 2. S'il y croit, tous les pouvoirs magiques l'affecteront automatiquement. Il est possible, une fois dans la vie d'un aventurier de changer d'opinion. Pour croire aux Fâries, il faut réussir un test Instincts $\approx$ + Désir $\heartsuit$ + Animal $\heartsuit$ (un seul essai). Pour ne plus croire aux Fâries, il faut réussir un test Esprit $\heartsuit$ + Action $\heartsuit$ + Humain $\heartsuit$ + difficulté. La difficulté est liée au monde où l'on vit. Elle est de -4 dans un monde purement médiéval, 0 dans l'équivalent du XVI^e siècle, +4 dans un monde moderne. Il existe néanmoins de nombreux moyens de se protéger des Fâries (pour ceux qui y croient) : jeter du sel par-dessus son épaule, tourner trois fois sur soi avant de se coucher, etc. Ses moyens ne sont efficaces que si beaucoup de gens y croient, sinon ils ne fonctionnent pas.

Les Fâries (et donc le meneur de jeu) ont un puissant code moral : elles récompensent les gentils et punissent les méchants. Ce qui est plus difficile à cerner c'est comment elles conçoivent cette morale. Ainsi elles n'hésiteront pas à faire pousser les oreilles d'un avarice, à donner des boutons à un menteur, à réaliser dans la nuit l'ouvrage d'une ouvrière vertueuse... Mais qu'on les sollicite, qu'on les menace ou simplement qu'on leur manque de respect, et elles se comporteront avec abjection. Il ne faut pas compter sur les Fâries pour être équitables.

La nature et la puissance des pouvoirs des Fâries n'ont rien à voir avec les sortilèges magiques, c'est au meneur de jeu d'en décider ; voici quelques guides :

— Une offense est punie par une affliction qui est souvent temporaire (jamais moins d'une journée, mais allant souvent jusqu'à une année complète).

— Une récompense ne vient que si elle n'est pas sollicitée, et souvent de façon cachée.

— Un cadeau (objet ou service) se monnaie par un service à rendre au peuple féerique en entier.

— Une malédiction jetée par une créature féerique ne peut être levée que par cette même créature féerique. Voici quelques exemples de créatures féeriques (attention, les noms des Fâries désignent parfois d'autres créatures, de nature différente ; ainsi l'elfe ou la dryade féeriques ne ressemblent pas aux créatures humanoïdes qui ont le même nom) : elfes (esprits des airs), dryades (esprits des arbres), gnomes (esprits constructeurs), trolls (esprits des cavernes), lutins (esprits des maisons), korrigans (voleurs de trésors), nymphes (esprits des eaux), goblins (farceurs), kobolds (fainéants), nains

(créateurs de vie), farfadets (travailleurs), bonnets rouges (douleur), gloutons (gourmandise).

En termes de jeu, une Fârie ne combattra jamais et même deviendra invisible en cas de combat. Elle ne sera jamais présente dans un lieu où il y a trop de fer ou d'acier. Si on lui lance un sortilège, elle a une résistance magique de 11. Dans le cas où le sortilège aurait pu passer, mais que c'est la résistance magique de la Fârie qui l'a fait échouer, alors la créature féerique peut renvoyer le sort sur son agresseur.

Les créatures du mal

Toutes les créatures que l'on désigne sous les termes de diable, démon, élémental, esprit, spectre, sont des créatures qui viennent « d'autre part ». Tout comme les créatures féeriques, leur puissance vient du fait que l'on croit en elles. Mais alors que le fait de ne pas croire aux Fâries diminue leur pouvoir, une fois qu'un démon est en face de vous, il n'y a pas moyen de nier son existence, il est vraiment là. En contrepartie, son lien avec le monde matériel fait qu'il est possible de le combattre et même de le « tuer », c'est-à-dire de le renvoyer dans son monde de ténèbres.

Toutes ces créatures sont différentes les unes des autres, mais il existe quelques constantes. Les voici :

— Pour toucher une créature démoniaque, il faut une arme enchantée, une arme magique, une arme en acier ou en fer trempé. Toutes les autres armes ne lui font aucun effet (voir le chapitre Magie pour les détails). Plus restrictif encore : pour qu'une arme en fer ou en acier soit efficace, il faut qu'elle soit reliée à la terre, ou que son porteur touche la terre. S'il s'agit d'un sol en pierre, dans un château, c'est suffisant, mais si c'est un parquet ciré, alors seules les armes magiques ou enchantées seront efficaces. Les flèches non magiques ou non enchantées n'ont donc jamais aucune efficacité.

— Il existe des cercles de protection (voir liste de Protection) qu'aucune créature invoquée magiquement ne peut franchir.

— Ces créatures ont des points de vie, des armures, des attaques naturelles, psychiques ou magiques, mais n'ont pas de points de souffle. Elles ne peuvent pas être assommées.

— Les prêtres et les personnes qui ont une foi sincère peuvent repousser les démons par leur seule volonté. En termes de jeu, il faut réussir un test Cœur $\heartsuit$ + Désir $\heartsuit$ + Humain $\heartsuit$ (une seule tentative), que l'on nommera test de Foi, en indiquant clairement ce que l'on tente de faire. Cela ne détruit pas le démon, ni ne le fait fuir, mais cela le fait reculer, hésiter, et éviter d'aller au contact du prêtre.

Voici quelques exemples de créatures maléfiques :

Démons de grades 1 à 7

Test de Combat : 6+x. Test de Perception : 6+x.

Points de vie : 6+x.

Points d'énergie : x. Puissance $\heartsuit$: 1. Rapidité $\heartsuit$: 1.

Précision $\heartsuit$: 1.

Armure : 0/0/x. Dégâts : [c+x]PV et [a+x]PS.

Résistance à la magie : 4+x.

Ces démons sont ceux que la plupart des invocateurs ou sorciers appellent des profondeurs des « enfers ». Leur apparence est variable mais tourne toujours autour des archétypes : cornes sur le crâne, crocs, griffes, queue fourchue. Ils mesurent entre 1 m et 3 m. Leur puissance se mesure en grades, qui vont de 1 à 7. Leurs caractéristiques dépendent directement de ce grade, qui est noté x.

Animaux-démons

Ce sont des démons qui ont pris l'apparence d'animaux. Ils combattent de la même façon qu'eux, mais ils restent avant tout des démons. C'est-à-dire qu'ils ne sont touchés que par des armes magiques ou enchantées, et qu'ils n'ont pas de points de souffle. Par contre leur test de résistance magique est de 8.

Succube/incube

Ce type de créature est un démon de type 1 ou 2 (jamais plus) qui a un pouvoir psychique particulier. Quand sa victime dort, et que le démon est à portée de vue, il lui vole des points d'équilibre psychique. Si la victime ne réussit pas un test de résistance contre la magie, ou un test de Foi (valable même endormie), elle perd 1 EP dans la nuit.

Démons exotiques

Comme vous le verrez dans le scénario *La saga du Prince d'Ombre*, il est possible de concevoir toutes sortes de démons. Ils peuvent être immobiles (liés à une statue, à un lieu), ressembler à des monstres « normaux », avoir des pouvoirs magiques spécifiques, etc. Votre seule obligation est de rester dans les limites de puissance que les démons sont censés avoir dans la littérature ou les légendes.

Prince-démon

Comme les dieux, les princes-démons sont des « créatures » au-delà de la compréhension humaine et ne devraient donc pas intervenir ici. Mais les princes-démons s'incarnent parfois et viennent ravager le monde. En termes de jeu, ils sont quasiment invulnérables à tout ce que des personnages « normaux » pourraient leur faire. Si vous possédez *Simulacres* (le hors-série n° 10 de *Casus Belli*), vous pouvez vous référer aux règles sur le blindage et les armes exceptionnelles, voire aux super-héros, pour cerner la catégorie dans laquelle se situent ces êtres. En fait, ils ne sont pas réellement invulnérables, mais leur puissance est comparable à celle d'un porte-avion face à une fronde. Pour *SangDragon*, si un Prince-démon devait intervenir, il aurait au moins les caractéristiques suivantes :

Test de Combat : 15. Test de Perception : 10.

Points de vie : 64.

Points d'énergie : 9. Puissance $\heartsuit$: 3. Rapidité $\heartsuit$: 3.

Précision $\heartsuit$: 3.

Armure : 3/0/6. Dégâts : [H]PV et [H]PS.

Résistance à la magie : 13.

Énergie magique : une ou deux au niveau 3.

Sortilèges : tous ceux des listes qu'il possède.

Les élémentaux

Les élémentaux sont des créatures constituées de matière élémentaire (eau, air, feu ou terre) et d'un esprit particulièrement frustré. En fonction de leur taille et de leur puissance, on distingue trois types d'élémentaux : faibles, moyens et forts. Leur durée de vie sur le plan terrestre est très variable (de quelques heures à quelques années) et s'ils ne sont pas sous le contrôle d'un magicien ils ont tendance à dévaster tout ce qui se présente devant eux. Ils peuvent franchir sans mal l'élément qui les constitue (celui de terre peut passer à travers les murs) mais dès qu'ils n'ont plus de contact avec leur élément, ils perdent 1PV par jour (c'est pourquoi les élémentaux de feu et d'eau sont parmi les plus éphémères). Ils ont tous les avantages et toutes les restrictions des démons, à une seule près : un test de Foi réussi ne les éloigne pas (peut-être sont-ils trop bêtes pour se laisser influencer).



Élémental faible de Terre

Test de Combat : 8. Test de Perception : 4.

Points de vie : 8.

Points d'énergie : 1. Puissance $\heartsuit$: 1.

Armure : 1/0/0. Dégâts : [c]PV et [a]PS.

Résistance à la magie : 6.

Il a une forme humaine, et fait environ 1,50 m de haut. ▷



Élémental moyen de Terre

Test de Combat : 10. Test de Perception : 4.
Points de vie : 10.
Points d'énergie : 2. Puissance ♣ : 1.
Armure : 2/0/0. Dégâts : [c]PV et [b]PS.
Résistance à la magie : 8.
Il a une forme humaine, et fait environ 2 m de haut.

Élémental fort de Terre

Test de Combat : 12. Test de Perception : 4.
Points de vie : 12.
Points d'énergie : 3. Puissance ♣ : 2.
Armure : 3/0/0. Dégâts : [d]PV et [d]PS.
Résistance à la magie : 9.
Il a une forme humaine plutôt trapue, et fait environ 3 m de haut.



Élémental faible d'Eau

Test de Combat : 8. Test de Perception : 4.
Points de vie : 8.
Armure : 0/0/4. Dégâts : [A]PV et [c]PS.
Résistance à la magie : 10.
Il a une forme de vague, ou de colonne d'eau, d'environ 1,80 m de haut.

Élémental moyen d'Eau

Test de Combat : 10. Test de Perception : 4.
Points de vie : 10.
Armure : 0/0/6. Dégâts : [A]PV et [e]PS.
Résistance à la magie : 12.
Il a une forme légèrement humaine, d'environ 2 m de haut.

Élémental fort d'Eau

Test de Combat : 12. Test de Perception : 4.
Points de vie : 12.
Armure : 0/0/8. Dégâts : [A]PV et [c]PS.
Résistance à la magie : 13.
Il a une forme oscillant entre celle de la pieuvre et de l'homme, d'environ 3 m de haut.



Élémental faible d'Air

Test de Combat : 6. Test de Perception : 6.
Points de vie : 6.
Points d'énergie : 1. Rapidité ⚡ : 1. Précision ⊕ : 1.
Armure : 0/0/0. Dégâts : [c]PS. Résistance à la magie : 5.
L'élémental d'Air faible a l'avantage de pouvoir passer inaperçu quand il est au repos. Dès qu'il bouge ou attaque, il ressemble à un tourbillon de 1 m de haut.

Élémental moyen d'Air

Test de Combat : 8. Test de Perception : 8.
Points de vie : 8.
Points d'énergie : 2. Rapidité ⚡ : 1. Précision ⊕ : 1.
Armure : 0/0/0. Dégâts : [c]PS. Résistance à la magie : 6.
L'élémental d'Air moyen ressemble à un tourbillon de 1,50 m de haut, toujours en mouvement.

Élémental fort d'Air

Test de Combat : 10. Test de Perception : 10.
Points de vie : 10.
Points d'énergie : 4. Rapidité ⚡ : 1. Précision ⊕ : 1.
Armure : 0/0/0. Dégâts : [A]PV et [j]PS.
Résistance à la magie : 9.
L'élémental d'Air fort ressemble à un homme de 2 m de haut, dont chacun des membres serait un tourbillon de vent.



Élémental faible de Feu

Test de Combat : 8. Test de Perception : 4.
Points de vie : 8.
Points d'énergie : 1. Rapidité ⚡ : 1.
Armure : 0/0/1. Dégâts : [c]PV. Résistance à la magie : 6.
Il a l'apparence d'une flamme unique, d'environ 1 à 2 mètres de haut.

Élémental moyen de Feu

Test de Combat : 10. Test de Perception : 4. Points de vie : 10.
Points d'énergie : 2. Rapidité ⚡ : 1.
Armure : 0/0/2. Dégâts : [e]PV. Résistance à la magie : 8.
Cet élémental ressemble à un petit incendie, d'environ 4 m² de surface, aux nombreuses flammes et flammèches, de près de 2 mètres de haut.

Élémental fort de Feu

Test de Combat : 12. Test de Perception : 4.
Points de vie : 12.
Points d'énergie : 3. Rapidité ⚡ : 1.
Armure : 0/0/3. Dégâts : [c]PV. Résistance à la magie : 9.
Il ressemble à un homme de 2 m de haut, dont chacun des membres est une flamme rouge, et dont la tête est couronnée d'un nimbe d'un blanc-jaune éclatant.

Les mort-vivants

Les mort-vivants sont les corps animés de personnes ou de créatures qui ne sont plus ni tout à fait mortes ni tout à fait vivantes. En général, leur état est dû à l'action d'un démon, d'un nécromancien, donc d'une action magique. On ne peut pas « tuer » les mort-vivants mais on peut les détruire. Ils ont quelques points communs avec les démons :

- Il existe des cercles de protection (voir liste de Protection) qu'aucun mort-vivant ne peut franchir.
- Ces créatures ont des points de vie, des armures, des attaques naturelles, psychiques ou magiques, mais

n'ont pas de points de souffle. Elles ne peuvent être assommées.

— Les prêtres et les personnes qui ont une foi sincère peuvent repousser les mort-vivants par leur seule volonté. En terme de jeu, il faut réussir un test Cœur ♥ + Désir ♠ + Humain ★ (une seule tentative), que l'on nommera test de Foi, en indiquant clairement ce que l'on tente de faire. Cela ne détruit pas le mort-vivant, mais cela le fait reculer, hésiter, éviter d'aller au contact du prêtre et même parfois fuir.

À part pour les mort-vivants immatériels (comme les fantômes ou les spectres), il ne faut pas une arme magique pour réussir à les toucher. Leur résistance à la magie est normale (valeur de 6) à une exception près : les sortilèges qui affectent l'esprit n'ont aucun effet sur les mort-vivants. Ainsi, les sorts de Peur, Sommeil, Lire les pensées, etc., ne fonctionnent jamais sur eux.

Squelette

Test de Combat : 7. Test de Perception : 4.
Points de vie : 4.
Armure : spécial. Dégâts : [b]PV.
Résistance à la magie : voir Mort-vivants.
Les squelettes sont les membres les plus faibles mais aussi les plus nombreux des armées des nécromanciens. Ils sont lents et malhabiles. Leur seul avantage réside dans le fait qu'ils sont difficiles à toucher avec des armes tranchantes (épée, dague) car elles ont un malus de -2 au test de Combat. Attention, si les squelettes standard sont de piètres adversaires, il en existe de plus terribles : guerriers-squelettes, squelettes qui se régénèrent, squelettes d'animaux géants, etc.

Zombie

Test de Combat : 6. Test de Perception : 3.
Points de vie : 5.
Armure : 0/0/6. Dégâts : [c]PV.
Résistance à la magie : voir Mort-vivants.
Les zombies sont des cadavres animés, se mouvant très lentement. Leur seule force est leur grande capacité d'absorption des coups. Il faut vraiment découper un zombie en rondelles pour le détruire.

Goule

Test de Combat : 8. Test de Perception : 6.
Points de vie : 4.
Armure : 0/0/1. Dégâts : [c]PV.
Résistance à la magie : voir Mort-vivants.
Les goules ne sont pas des adversaires très puissants mais ce sont les premiers mort-vivants à avoir un semblant de réflexion. Si une goule touche quelqu'un, cette personne doit faire un test de Résistance à la magie ou être paralysée pour la passe d'armes suivante.

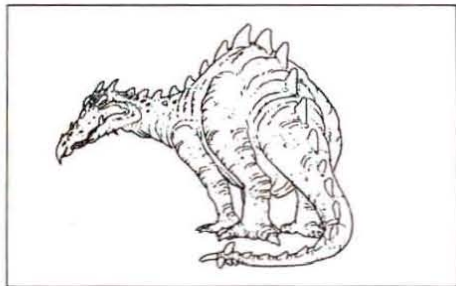
Vampire

Test de Combat : 11. Test de Perception : 11.
Points de vie : 6+.
Points d'énergie : 3. Puissance ♣ : 1. Rapidité ⚡ : 1. Précision ⊕ : 1.
Armure : 0/0/0. Dégâts : [c]PV (croc) ou [d]PS (poings).
Résistance à la magie : 10, et voir également Mort-vivants.
Le vampire est l'un des plus redoutables mort-vivants. S'il tue quelqu'un en lui suçant le sang, il le transforme en goule. Tous les points de vie qu'il vole en suçant le sang sont rajoutés à son total de points de vie, mais seulement pour 48 heures. C'est le seul mort-vivant matériel qui soit invulnérable aux armes normales (comme les démons). Par contre, les rayons directs du soleil le brûlent au rythme de 1PV par passe d'armes.

Fantôme

Test de Combat : 8. Test de Perception : 8.
Points de vie : 4.
Points d'énergie : 1. Rapidité ⚡ : 1.
Armure : 0/0/0. Dégâts : spéciaux.
Résistance à la magie : voir Mort-vivants.

Il existe quantité de fantômes différents. Leurs points communs sont d'être impalpables et que seules les armes capables de toucher les démons peuvent les affecter. Les fantômes peuvent aussi bien faire des dégâts en points de vie, en points de souffle, en points d'équilibre psychique, mais aussi drainer des points de Corps $\odot$ et d'Esprit $\otimes$. Chaque fantôme ou spectre est un cas particulier.



Les dragons

Créatures mythiques de l'univers médiéval-fantastique, il en existe autant d'espèces que de personnes qui les imaginent. Si la norme veut qu'ils soient rouges, volent et crachent le feu, il en est d'autres qui nagent ou qui fouissent. Nous vous donnons ici que les exemples les plus courants.

Dragon volant adulte

Lieu de vie : tous types. Fréquence : très rare.

Test de Combat : 11. Test de Perception : 9.

Points de vie : 25. Points de souffle : 20.

Points d'énergie : 2. Puissance $\odot$: 1. Précision $\oplus$: 1.

Armure : 2/0/4. Dégâts : [f]PV et [b]PS.

Résistance à la magie : 10.

Un dragon adulte fait environ 6 mètres de long pour 12 mètres d'envergure. Il ressemble à un grand lézard ailé à la tête triangulaire. Ses écailles sont d'une des teintes possibles du cuivre : rouge, bronze ou vert. Son ventre est très légèrement moins cuirassé que son dos (-1). Il vole lentement. Il combat avec ses griffes des pattes avant et sa gueule (3 attaques simultanées). Il peut tenter d'assommer avec sa queue ([b] PV, [d] PS).

Il peut, jusqu'à trois fois par jour, exhaler un souffle puissant et létal, d'un gaz extrêmement acide et corrosif, de couleur rouge, à une distance efficace de 24 m (largeur de 2 m, [d]PV et [d]PS).

Certains dragons (1 sur 100) possèdent des Énergies magiques d'Air, de Terre et de Feu. Ils ont alors à leur disposition entre 1 et 3 sortilèges de chaque liste.

Dragon terrestre adulte

Fréquence : très rare.

Test de Combat : 12. Test de Perception : 9.

Points de vie : 20. Points de souffle : 25.

Points d'énergie : 2. Puissance $\odot$: 1. Précision $\oplus$: 1.

Armure : 2/0/4. Dégâts : [h]PV et [b]PS.

Résistance à la magie : 10.

Les dragons terrestres ressemblent à de grands lézards, assez trapus, parfois à des tyrannosaures. Ils sont un peu plus nombreux (1 sur 30) à posséder des capacités magiques, et parfois même de façon puissante (jusqu'au niveau 3). Ces dragons dorment souvent au fond de grandes cavernes, mais un sixième sens (test de Perception réussi) les fait se réveiller dès que quelqu'un s'approche.

Dragon d'Harad

Fréquence : rare.

Test de Combat : 11. Test de Perception : 8.

Points de vie : 16. Points de souffle : 14.

Points d'énergie : 1. Puissance $\odot$: 1.

Armure : 2/0/2. Dégâts : [f]PV et [b]PS.

Résistance à la magie : 9.

Ces dragons ont été élevés par les Chevaliers d'Harad, avec l'aide de puissants magiciens. Ils sont plus petits que les dragons normaux (4 mètres de long et 8 mètres d'envergure), ils ne crachent pas le feu et ne savent pas utiliser la magie.

Les races humanoïdes communes

Les races que nous présentons dans ce chapitre n'existent quasiment pas sur l'archipel de Malienda (à quelques exceptions près). Mais comme elles sont présentes dans la plupart des univers de médiéval-fantastique, nous avons choisi de vous donner leurs caractéristiques. Il est plus que probable que les aventuriers les rencontreront, sur les continents à l'est ou à l'ouest de Malienda. D'ailleurs, les joueurs ayant des personnages venant de l'un de ces continents pourront choisir d'être de race humaine, elfe, nain ou des Petites Gens.

Les Elfes

Humanoïdes de taille modeste (1,60 m en moyenne), les Elfes se distinguent par la finesse et la beauté naturelle qui émanent de leurs traits. Leur visage délicatement allongé, encadré par de fines oreilles pointues, est éclairé par de grands yeux en amande. Il ne faut pas confondre les Elfes humanoïdes avec les créatures féeriques du même nom. C'est sans doute leur grâce naturelle et leur goût commun pour la musique qui ont suscité les confusions. De même, les Haddelines de Malienda, que l'on nomme aussi parfois Elfes, sont en fait des Demi-Elfes, un croisement entre les Humains et les Elfes. Ainsi, les Haddelines n'ont aucun des pouvoirs spéciaux des Elfes.

Voici les pouvoirs et capacités spéciales des Elfes, qu'ils soient personnages-joueurs ou Intervenants :

— Un Elfe doit obligatoirement investir 2 pts dans le Règne Végétal $\clubsuit$. Il ne peut mettre plus de 1 point en Puissance $\odot$. Son test de résistance magique est diminué de 1.

— Un Elfe peut apprivoiser un animal en lui parlant doucement. Le test est : Cœur $\heartsuit$ + Désir $\diamondsuit$ + Animal $\spadesuit$ + difficulté. La difficulté dépend de la férocité de l'animal. Ce pouvoir disparaît si l'Elfe s'éloigne pendant plus d'un mois d'une grande forêt, et ne lui revient qu'en séjournant six mois dans une forêt.

— Un Elfe qui n'a jamais quitté sa forêt natale ne vieillit qu'au rythme de 1 jour pour 1 mois. Ce pouvoir disparaît à jamais dès qu'il passe plus de 24 heures en dehors de sa forêt. Cela a parfois fait croire que le temps passait plus lentement dans les pays elfes, ce qui est faux.

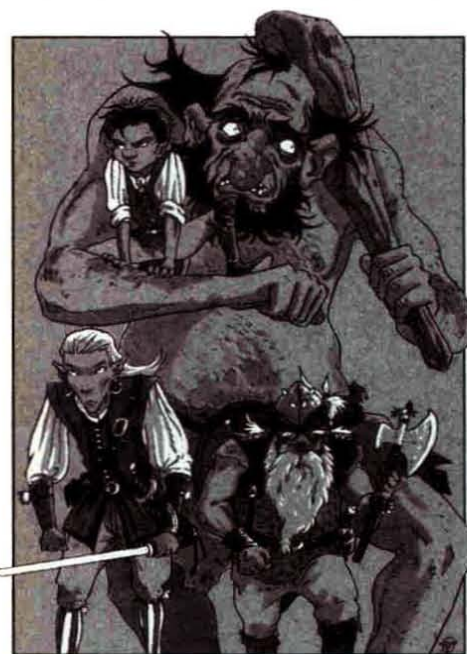
— Un Elfe peut augmenter son Énergie magique en Brume et Électricité sans être obligé d'augmenter avant l'Énergie magique d'Air (voir la magie élémentaire).

Les Nains

Peuple robuste et puissant, les Nains sont d'après travailleurs et combattants. Leur petite taille (1,30 m en moyenne) est largement compensée par une endurance et une force hors du commun. Certains des Nains de Malienda ont les traits négroïdes et la peau noire. On murmure qu'ils seraient les descendants d'une des races les plus anciennes de l'archipel, les mythiques Archontes, les dieux d'avant les dieux...

Voici les pouvoirs et les capacités spéciales des Nains, qu'ils soient personnages-joueurs ou Intervenants :

— Un Nain doit obligatoirement investir 2 pts dans le Règne Minéral $\clubsuit$. Il ne peut pas mettre plus de 1 point en Rapidité $\lightning$. Un Nain doit choisir un sujet de répulsion (l'eau, les chevaux, le chant, etc.). Son test de résistance magique est diminué de 1.



— Un Nain sait toujours où est le nord. S'il se concentre, il peut retrouver son chemin dans un labyrinthe. Le test est Esprit $\otimes$ + Perception $\triangleleft$ + Minéral $\clubsuit$. Ce pouvoir se dissipe si le Nain s'éloigne pendant plus d'un mois d'une montagne, et ne lui revient qu'en séjournant six mois dans la montagne ou une caverne.

— Un Nain qui n'a jamais quitté les grottes de sa montagne natale ne vieillit qu'au rythme de 1 jour pour 1 mois. Ce pouvoir disparaît à jamais dès qu'il passe plus de 24 heures en dehors de sa montagne.

— Un Nain peut augmenter son Énergie magique en Boue et Métal sans être obligé d'augmenter avant l'Énergie magique de Terre (voir la magie élémentaire).

Les Petites Gens

On les appelle parfois aussi Hobbits, Tinigens. Ce sont des humanoïdes petits (1,20 en moyenne), très agiles, bien proportionnés à l'exception de leurs pieds plus grands que la moyenne (qui sont parfois très poilus). Ils vivent dans des petites communautés agricoles, dans les collines ou les sous-bois clairs.

Voici les pouvoirs et les capacités spéciales des Petites Gens, qu'ils soient personnages-joueurs ou Intervenants :

— Ils doivent obligatoirement investir 2 pts dans le Règne Animal $\heartsuit$.

— Ils doivent ingurgiter la même quantité de nourriture qu'une personne de grande taille, sinon ils sont en manque et ne pensent plus qu'à manger.

— Tous leurs tests de Résistance sont augmentés de 1, comme s'ils avaient une Composante Résistance $\blacksquare$ augmentée de 1 ; sauf en ce qui concerne les sorts d'Illusion ou d'Hypnotisme, auxquels ils succombent automatiquement.

Les Géants

Lieu de vie : montagne. Fréquence : rares.

Test de Combat : 11. Test de Perception : 5.

Points de vie : 8. Points de souffle : 8.

Points d'énergie : 2. Puissance $\odot$: 2.

Armure : 0/0/0. Dégâts : [e]PV (avec une arme) ou [d]PS (avec leurs poings).

De grande taille (entre 2 et 3 m), les Géants sont comme les Humains, de toutes opinions et comportements possibles. La principale différence vient de leur intelligence qui est pour le moins limitée.



Les Orques

Lieu de vie : collines. Fréquence : communs.
Test de Combat : 8. Test de Perception : 6.
Points de vie : 4. Points de souffle : 4.
Puissance : 1.
Armure : 0/0/0. Dégâts : [D]PV (avec une arme).

Repoussants tant par leur aspect que par leur odeur, les Orques se divisent en deux espèces. La première se caractérise par une peau verdâtre, de petits yeux porcins, un énorme groin et une mâchoire portant de minuscules défenses. La seconde est velue, de couleur noirâtre, avec les canines du bas proéminentes. Couards, ils ne combattent qu'en bande et fuient dès qu'ils sont affaiblis. Leur arme de prédilection : l'épée bâtarde ou la massue.

Les Gobelins

Lieu de vie : cavernes. Fréquence : communs.
Test de Combat : 7. Test de Perception : 8.
Points de vie : 3. Points de souffle : 3.
Points d'énergie : 1. Rapidité : 1.
Armure : 1/0/0. Dégâts : [C]PV (avec une arme).
Résistance à la magie : 5.

Les Gobelins sont de petits humanoïdes (1,50 m maximum) à la peau grise et au nez proéminent, qui vivent en communautés souterraines. Comme ils ne produisent pas de denrées agricoles, ils sortent de leurs abris pour piller les campagnes environnantes.

Les Kobolds

Lieu de vie : plaines, collines. Fréquence : communs.
Test de Combat : 6. Test de Perception : 14.
Points de vie : 3. Points de souffle : 3.
Armure : 0/0/0. Dégâts : [C]PV (avec leurs dents), ou une arme. Résistance à la magie : 4.

Les Kobolds sont des humanoïdes de taille modeste (1,60 m), dont la peau roussâtre et la morphologie de la tête laissent supposer une origine canine. Mauvais com-

battants, ce sont par contre d'excellents pisteurs. Ils combattent rarement en bandes de moins de quinze individus. En dehors de leurs dents, ils se battent souvent avec des piques et parfois avec de grands couteaux.

Les Trolls

Lieu de vie : monts, collines. Fréquence : rares.
Test de Combat : 9. Test de Perception : 5.
Points de vie : 6. Points de souffle : 4.
Points d'énergie : 2. Puissance : 2.
Armure : 0/0/2. Dégâts : [E]PV (avec une arme).

Leurs traits grossiers et monstrueux dénoncent des créatures stupides et brutales. Humanoïdes dégénérés, ils impressionnent tant par leur taille (2 m) que par leur musculature. Ils ne savent faire qu'une chose : taper sur tout ce qui bouge. Bien moins nombreux que les Orques, il n'est pas rare de voir des Trolls s'allier à eux pour commettre leurs méfaits. Cependant, leur capacité de régénération infinie en fait des adversaires difficiles (une fois morts, ils se reconstituent depuis le morceau le plus gros de leur cadavre puis se réveillent au bout de six heures). Un seul moyen pour s'en débarrasser : brûler leurs restes.

Bestiaire de Malienda

Dracospirite

Lieu de vie : laboratoire. Fréquence : extrêmement rare.
Test de Combat : 9. Test de Perception : 12.
Points de vie : 8. Points de souffle : 8.
Armure : 0/0/6. Dégâts : [E]PV et [A]PS (tentacules), voir texte. Résistance à la magie : 10.

Cette créature difforme ne peut quasiment pas survivre seule. Son origine est bien sûr due aux pluies toxiques, et quelques magiciens pervers s'acharnent à essayer de la faire se reproduire, car elle fait un excellent gardien de laboratoire.

Les yeux du dracospirite lui permettent de voir aussi clairement de nuit que de jour. Il est capable de cracher du feu (deux jets par jour, à une portée de 4 m, pour des dégâts de [D]PV). Ses tentacules ne seraient pas vraiment dangereux par eux-mêmes s'ils ne distillaient pas un acide particulièrement corrosif. Enfin, une fois par jour, il peut utiliser son attaque psychique : quiconque se trouve à moins de quatre mètres du Dracospirite et ne réussit pas un test Esprit + Résistance + Humain perd [C]EP.



Les créatures du Prince d'Ombre

Bariadans

Lieu de vie : cavernes, sous-bois.
Fréquence : communs.
PMJ faibles. Armure : 1/0/0.
Dégâts : en fonction de leurs armes.
Équipement : arc court (flèches légères), épée courte, armure et casque en cuir.
Taille : 1,50 m. Poids : 50 kg.

Les Bariadans, petits humanoïdes à la peau couleur de terre, forment le gros de l'armée du Prince d'Ombre, la piétaille. Individuellement, surtout au corps à corps, ils ne sont pas bien redoutables. Leur force vient de leur nombre. Les légendes



racontent que lors de certaines batailles, les Maliends eurent à en affronter des milliers ! Pour un de tué, il semblait en surgir cent !

Scurfises

Lieu de vie : bois, plaines, cavernes. Fréquence : rares.
PMJ forts. Armure : 1/0/1. Dégâts : en fonction de leurs armes ou [C]PV (crocs).
Équipement : hache à une main, long coutelas, armure en cuir. Taille : 1,70 m. Poids : 80 kg.



Il n'est pas une légende qui ne mette en avant la sauvagerie et la férocité des Scurfises. Tous ceux qui eurent à les combattre en parlent de façon suffisamment éloquente pour qu'il n'y ait aucun doute à ce propos. Plus encore que leur apparence, ce sont leurs caractéristiques qui leur valent d'être communément appelés les hommes-loups.

Ils agissent en meutes redoutablement bien organisées, spécialisées dans la guérilla, et forment à l'occasion des groupes de commandos particulièrement efficaces. On les voit harcelant des adversaires supérieurs en nombre jusqu'à les anéantir, mettre à feu et à sang des régions entières ! Une seule section, soit trente à quarante d'entre eux, est capable de renverser le cours d'une bataille !

Masques de Mort

Fréquence : rare.
PMJ forts. Armure : 2/0/0.
Dégâts : en fonction de leurs armes.
Équipement : masse et fléau d'armes, bouclier.
Certains érudits prétendent que les Masques de Mort sont au Prince d'Ombre ce que les prêtres-guerriers sont à la cause d'Anna Camélie. Difficile à dire. De bien lourds mystères entourent leur origine, de bien étranges légendes aussi ! Ne dit-on pas qu'ils seraient des victimes, des habitants des lointaines îles du sud que le Dieu sombre aurait asservis après leur avoir infligé mille tortures, dont la plus terrible aurait été de les avoir faits écorcher vifs. Quoi qu'il en soit, avec leur masque de cuir collé sur le visage et leur corps tout entouré de bandelettes, ils forment maintenant l'élite des armées sombres. Ce sont des chefs militaires habiles et sans pitié. La plupart possède des pouvoirs psychiques, ceux des généraux étant véritablement terrifiants (vous pouvez utiliser les pouvoirs psioniques de *Simulacres*, ou considérez qu'ils possèdent des sortilèges de Sorcellerie) ! De plus, leurs armures sont faites dans un métal particulièrement résistant, léger, de couleur sombre, totalement inconnu des Maliends. Bien qu'aucune magie n'en émane, seuls les adorateurs du Dieu sombre peuvent les revêtir sans dépérir (faire un test de Résistance magique quand on la met. En cas de réussite, il ne se passe rien ; sinon on perd [A]PV par jour de port) !

Iguanes-sorciers

Lieu de vie : sous-sols. Fréquence : très rares.
PMJ faibles, mais forts en Nécromancie. Armure : 0/0/0.
Dégâts : en fonction de leurs armes.
Équipement : poignard, robe de bure.
Taille : 1 m. Poids : 20 kg.

« Le jour du Soleil noir, les Iguanes-sorciers apparurent enfin aux yeux de tous, et des entrailles de la terre surgirent des squelettes, des goules, des zombies, des spectres, avec à leur tête des hordes de démons ! » Cet extrait d'une des plus inquiétantes légendes des temps anciens, met bien en valeur le pouvoir terrifiant des Iguanes-sorciers ! Ce sont de puissants nécromanciens (Nécromancie et Invocation au niveau 2 ou 3), capables

d'animer des armées de morts, comme de soumettre à leur volonté tous les démons du Chaos ! Pourtant, rien dans leur apparence ne laisse supposer pareilles capacités. Ils sont petits et malingres. Une simple robe de bure, munie d'un capuchon dans l'ombre duquel ils dissimulent un visage reptilien, constitue leur habillement. Malgré leur faible constitution, ils n'en sont pas moins de dangereux adversaires au corps à corps ; la lame de leur poignard est souvent enduite d'un poison mortel ([H]PV de dégâts).

Divers peuples de l'archipel

Crinkles

Lieu de vie : souterrains, un peu partout.
Fréquence : peu fréquents.
PMJ faibles. Armure : 0/0/0. Dégâts : ne combattent pas.
Résistance à la magie : 14.

Les Crinkles ne sont pas un peuple à proprement parler. C'est le rassemblement des descendants et des croisements de tous les autres peuples humanoïdes qui ont subi les pluies toxiques. Leur peau est en général tachée, il leur manque des membres, d'autres ont des organes en trop. Tout ce que l'on peut regrouper sous le terme de mutant est sans aucun doute un Crinkle. Parmi eux se trouvent des individus aux pouvoirs psychiques particulièrement puissants. Vous trouverez la liste de ces pouvoirs dans *Simulacres*. Aucun ne pratique la magie, mais tous ont une résistance particulièrement importante vis-à-vis d'elle.



Crysalides

Lieu de vie : île d'Hélevorn. Fréquence : rares.
PMJ moyens. Armure : 0/0/1.
Dégâts : [C]PV (avec leurs pinces).
Équipement : épée longue ; furlon, sorte d'étoile du matin avec un long manche ([E]PV et [H]PS). En cas de besoin, les Crysalides peuvent combattre avec leurs pinces. Ils sont habillés de fourrures. Taille : 1,80 m. Poids : 60 kg.

Bien qu'ils vivent sur l'île d'Hélevorn, dans la partie la plus septentrionale de l'archipel, les Crysalides représentent une menace aux yeux des autorités. À cela une raison. Jusqu'à présent, seule *La saga du roi Ibar* parlait d'eux. Et s'ils étaient décrits comme étant nombreux, bien organisés, possédant de puissants sorciers, on les savait aussi trop piètres navigateurs pour oser s'aventurer hors de leur île natale. Mais ce temps est révolu. Tout d'abord, certains sont apparus aux côtés des Pirates formores, puis, récemment, une petite flotte uniquement constituée de membres de leur race a lancé un raid contre les îles de la Myriade ! Même si l'on est obligé de les considérer comme des humanoïdes, les Crysalides n'en ressemblent pas moins à des insectes. D'ailleurs, tant au point de vue de la structure de leur société que de leur habitat, ils font penser aux fourmis. Nul doute qu'ils sont le fruit des pluies toxiques ! Notons, à toutes fins utiles, que leurs membres inférieurs, aussi grêles que des pattes d'échassier, ne leur permettent pas de se déplacer rapidement. Par ailleurs, on ne sait pas s'ils adorent une quelconque divinité. Mais environ un individu sur cent possède de la magie de Sorcellerie ou de Divination (au niveau 1 ou 2).



Morlocks

Lieu de vie : sous-sols, cavernes. Fréquence : rares.
PMJ faibles ou moyens. Armure : 0/0/4.
Dégâts : en fonction de leurs armes.
Équipement : les Morlocks utilisent toutes sortes d'armes, avec une prédilection pour celles de type contondant. Taille : 1,20 m. Poids : 60 kg.

D'après certaines légendes, les Morlocks seraient à l'origine des Nains qu'une terrible malédiction aurait hideosément transformés. Il n'en reste pas moins que les Morlocks sont particulièrement repoussants, gras, avec une peau flasque, blanchâtre, un visage adipeux, imberbe, encadré de cheveux filasseux et percé de petits yeux méchants. Ils vivent dans de profondes cavernes ou des mines abandonnées, généralement regroupés en tribus, et ne semblent pas avoir de divinités tutélaires. Leur corps bénéficie d'une protection naturelle car il est enveloppé d'une couche de graisse et de chair insensible (0/0/4). Par contre, leurs plaies cicatrisent difficilement. Un Morlock gravement blessé (s'il a perdu plus de 1PV) est condamné à mourir. Aussi curieux que cela puisse paraître, ils sont capables de se déplacer vite et silencieusement. De plus, ils voient dans l'obscurité. S'ils se trouvent dans un lieu éclairé par des torches, ils combattent à -2, à l'extérieur à -4. Le feu les effraie particulièrement. Pour finir, ils sont anthropophages. Les Morlocks trop vieux sont dévorés par leurs congénères lors d'une cérémonie rituelle.

Saphaures

Lieu de vie : forêts. Fréquence : rares.
PMJ faibles ou moyens. Armure : 1/0/0.
Dégâts : en fonction de leurs armes.
Équipement : arc court, hache à une main, coutelas, bouclier rond, bolas.

Certains érudits classent les Saphaures parmi les races anciennes, aux côtés des Elfes et des Nains. D'autres prétendent qu'ils ne sont apparus qu'après le Grand Fléau, et voient en eux un peuple des pluies toxiques. Bien que certains récits les décrivent comme ayant

l'apparence de créatures mi-homme mi-fauve, la première hypothèse paraît plus vraisemblable. Certains aspects de leur société rappellent en effet ceux d'autres communautés. Par exemple, comme les Mahoteks, ils mènent une existence nomade, réglée sur le rythme des saisons. Comme eux encore, ils sont animistes. Ils partagent avec les Haddelines un grand nombre de traditions. Une majorité habite d'ailleurs l'immense forêt du Roi Ours. Avec les Barbares, ils ont en commun cette coutume grâce à laquelle deux individus peuvent devenir « frères de sang ».

En fait, tous les Saphaures vivent en tribu, sous la direction d'un chaman (qui maîtrise les talents magiques appropriés) et possèdent un animal totem. Parfois, les tribus sont regroupées par animaux (loups, cerfs, ours, plus rarement chevaux...) mais les jeunes étant libres de choisir leur animal totem à la puberté, le mélange est plutôt la norme. Tout Saphaure adulte a développé des sens en rapport avec son animal totem, et vit selon ses habitudes alimentaires. Dans certaines circonstances exceptionnelles, il peut même se métamorphoser en créature mi-homme mi-animal (loup-garou, centaure, ours-garou, etc.). Auquel cas, reportez-vous à la description des animaux en ce qui concerne les capacités de combat.

Hommes-crapauds

Lieu de vie : marais. Fréquence : communs.
PMJ faibles ou moyens. Armure : 0/0/0.
Dégâts : en fonction de leurs armes.
Équipement : hache de pierre ([D]PV et [C]PS), lance avec pointe de silex ([E]PV et [D]PS), arc court, coutelas en os ([H]PV). Les Hommes-crapauds portent des vêtements de peau ou de tissu grossier, parfois des fourrures. Taille : 1,40 m. Poids : 50 kg.

Certains érudits considèrent les Hommes-crapauds comme les premiers habitants de l'île de Malienda. D'autres pensent qu'ils n'ont pas toujours été ce peuple primitif que nous connaissons. D'autres encore vont jusqu'à leur attribuer la construction de l'antique et mystérieuse cité de Leila. Autant d'assertions que personne ne pourra sans doute jamais prouver ! De nos jours, les Hommes-crapauds vivent en tribus, retirés au milieu de vastes étendues marécageuses. Ils habitent des villages constitués de huttes bâties sur pilotis. Leurs divinités forment un panthéon à part, au sommet duquel trône Borva, la déesse-crapaud ! Si cette dernière est représentée sous la forme d'une créature hybride possédant une tête de batracien, les Hommes-crapauds, eux, ont une apparence tout à fait humaine. Alors, pourquoi ce nom ? Simplement parce que leur peau, au demeurant assez épaisse, est couverte de ver-





rues desquelles suinte un poison (urticant) de couleur jaunâtre. Une hypothèse, cette fois-ci communément admise, veut que cette particularité soit une conséquence des pluies toxiques. Notons qu'eux seuls savent fabriquer le « sacrach », une liqueur appréciée pour sa forte teneur en alcool ! L'absorption de cette boisson peut avoir de fâcheuses conséquences. En abuser rend parfois complètement fou ! Les Hommes-crapauds cultivent également une variété de champignons hallucinogènes qu'ils utilisent lors de cérémonies religieuses, tout comme leurs maîtres rêveurs qui pratiquent la magie divinatoire (au niveau 2). Les champignons hallucinogènes procurent 1 ou 2PM supplémentaires, et sont suivis d'un sommeil de huit heures.

Siréniens

Lieu de vie : fonds sous-marins. **Fréquence :** très rares. **PMJ :** faibles ou moyens. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** en fonction de leurs armes. **Taille :** 1,60 m. **Poids :** 45 kg.

Même si personne n'a jamais pu en apporter la preuve, les Siréniens existent. Ainsi que l'indiquent les légendes se rapportant à la création du monde, ils vivent dans des cités de cristal bâties au fond de l'océan. D'apparence humanoïde, ils ont le corps recouvert de fines écailles argentées et une tête proche de celle des poissons ! Ils vénèrent Neöd, le dieu de la Mer, mais aussi le dieu Centaure, sans qui l'archipel n'existerait pas. Dans leur milieu naturel, les Siréniens se déplacent de préférence sur des hippocampes géants, que la population terrestre nomme les « chevaux d'écume ». Ils sont parfois accompagnés par de redoutables lions des océans, qu'ils sont les seuls à pouvoir dresser. On suppose qu'ils s'en servent pour chasser. Ils peuvent vivre un temps limité hors de l'eau, soit environ six heures. Lorsqu'ils combattent à l'air libre, en particulier lorsqu'ils utilisent leurs arbalètes, ils ont un malus de -2. Aucune légende ne dit qu'ils aient agressé quelqu'un sans avoir eux-mêmes été attaqués auparavant. Par contre, il est vrai qu'ils attirent parfois les gens des villages côtiers grâce à leurs chants hypnotiques (sortilège d'Hypnotisme). Les victimes disparaissant à tout jamais, il est impossible de savoir pourquoi ils agissent de la sorte.

Troglodytes

Lieu de vie : cavernes. **Fréquence :** très rares. **PMJ :** moyens. **Armure :** 1/0/1. **Dégâts :** [c]PV (avec leurs dents). **Taille :** 1,80 m. **Poids :** 90 kg.

Les Troglodytes ressemblent à des hommes à tête d'iguane, mais ne sont pourtant pas de la race des Iguanes-sorciers. Peu sociables, il est extrêmement rare d'en rencontrer en dehors des mines de Pure Magie. La raison en est simple : ils viennent d'un mystérieux continent au sud de l'archipel, et ont été amenés sur Malienda en tant qu'esclaves. Ce sont les seuls humanoïdes qui ne contractent pas la malemagie au contact de la Pure Magie.

Les races très anciennes

(avec mes remerciements à Duccio Vitale)

Avant même que l'archipel de Malienda n'existe, la planète que l'on nomme maintenant SangDragon se nommait Zargos. Confédération de six peuples et de nombreux immigrants spatiaux, la citadelle de commandement des Archontes de Zargos se trouvait sur une île au milieu d'un archipel quasi circulaire. C'était il y a très longtemps, plusieurs dizaines de millénaires. Zargos fut oubliée des routes intergalactiques et la barbarie revint, faisant s'affronter entre eux les six peuples : les Dragons, les Araignées, les Amazones, les Chevaliers, les Hommes ailés et les Moines. Il est peu probable que ces noms soient ceux d'origine. Un jour le soleil de Zargos devint rouge comme le sang, gonflant et envoyant ses radiations mortelles sur la planète. Les Archontes, qui contrôlaient le climat, firent pleuvoir sur l'ensemble de la planète pour essayer de la protéger. Les Araignées se réfugièrent sous terre. Le cycle infernal des pluies dura près d'un siècle, durant lequel les Archontes découvrirent que la « magie » jadis disparue resurgissait au fur et à mesure que le soleil rougeoyait. Ils conçurent donc un dispositif magique pour protéger Zargos. Ils firent sombrer leur île au fond d'un tourbillon (pour engloutir tous les matériaux de haute technologie), créèrent un réseau de satellites magiques capables de réguler le temps et les pluies pour éviter les trop fortes radiations. Le seul souvenir de cette époque réside dans un jeu à six joueurs proche du jeu d'échecs, auquel certains érudits de la ville de Malienda s'adonnent encore, et qui porte le nom de Zargos... Il semblerait que les peuples actuels de l'archipel soient les

descendants des Chevaliers et des Moines. Les Archontes auraient engendré la race des Nains, les Amazones celle des Elfes. Quant aux autres peuples, voyons ce qui leur est arrivé.

Les Hommes-dragons

Ce sont en fait des Hommes-lézards, habitués à vivre sur et sous l'eau, parfaitement amphibiens. L'effondrement de la citadelle des Archontes provoqua de violents courants sous-marins perpétuels, qui les poussèrent à émigrer dans l'autre hémisphère, très loin. Il existerait encore une ou deux colonies de leurs descendants, revenus à l'état sauvage, au bord des îles les plus au sud de l'archipel.

Les Hommes ailés

Ils ont rejoint le continent à l'est, où ils se sont réfugiés. Poursuivis par les hommes qui habitaient ce territoire, ils ont construit des sanctuaires inaccessibles en haut des plus hautes montagnes. On murmure que certains auraient pris contact avec la ville humaine de Laelith, où résident des prêtres qui vénèrent les créatures du ciel. Quelques jeunes font parfois le voyage depuis leurs montagnes jusqu'à l'archipel, pour faire un pèlerinage sur la terre de leurs ancêtres. Ce qui explique que certains récits de voyageurs les évoquent.

Les Araignées

Le Prince d'Ombre s'est abondamment servi des galeries, des tunnels, des cavernes qu'avaient percés les Araignées il y a plusieurs millénaires. Et pourtant même lui, le serviteur du Dieu sombre, craint ce qui vit plus profond encore. Car le peuple araignée, qui porte un nom imprononçable, serait un jour prêt à se réveiller. Il existerait des espèces de « machines » qui ne seraient pas des machines, mais presque des êtres vivants ; des milliers de cocons contenant des œufs n'attendraient plus que des porteurs pour faire revenir cette race à la vie. Les Hommes-araignées qui se sont jadis battus à la surface, et qui arpentent encore les cavernes les plus profondes, ne seraient qu'une race créée pour pouvoir communiquer avec les Humains sans leur faire « trop » peur. De temps en temps, des Hommes-araignées viennent effectivement rencontrer des émissaires du Prince d'Ombre. D'autres voyagent dans l'archipel même, le visage caché sous une capuche. Ces espions sont des maîtres en magie de l'Illusion et des pouvoirs télépathiques.



L'archipel de Malienda

Vous trouverez ci-après tout ce qu'il est nécessaire de connaître pour faire jouer des aventures dans l'archipel de Malienda. Comme l'ensemble est relativement dense et conséquent, nous vous suggérons une première lecture, avec les cartes de l'archipel pour vous aider, puis une deuxième lecture, plus précise. Si vous ne comprenez pas tous les termes la première fois, ne vous inquiétez pas, tout est expliqué au fur et à mesure ; mais vous devrez peut-être parfois consulter le Bestiaire pour ce qui concerne les diverses races humanoïdes. N'oubliez pas également que l'archipel ne représente qu'une partie du monde de

SangDragon (l'équivalent de notre Europe en taille), et qu'il vous est toujours loisible d'imaginer par la suite ce qui s'y trouve, ou au contraire d'y incorporer vos anciennes créations.

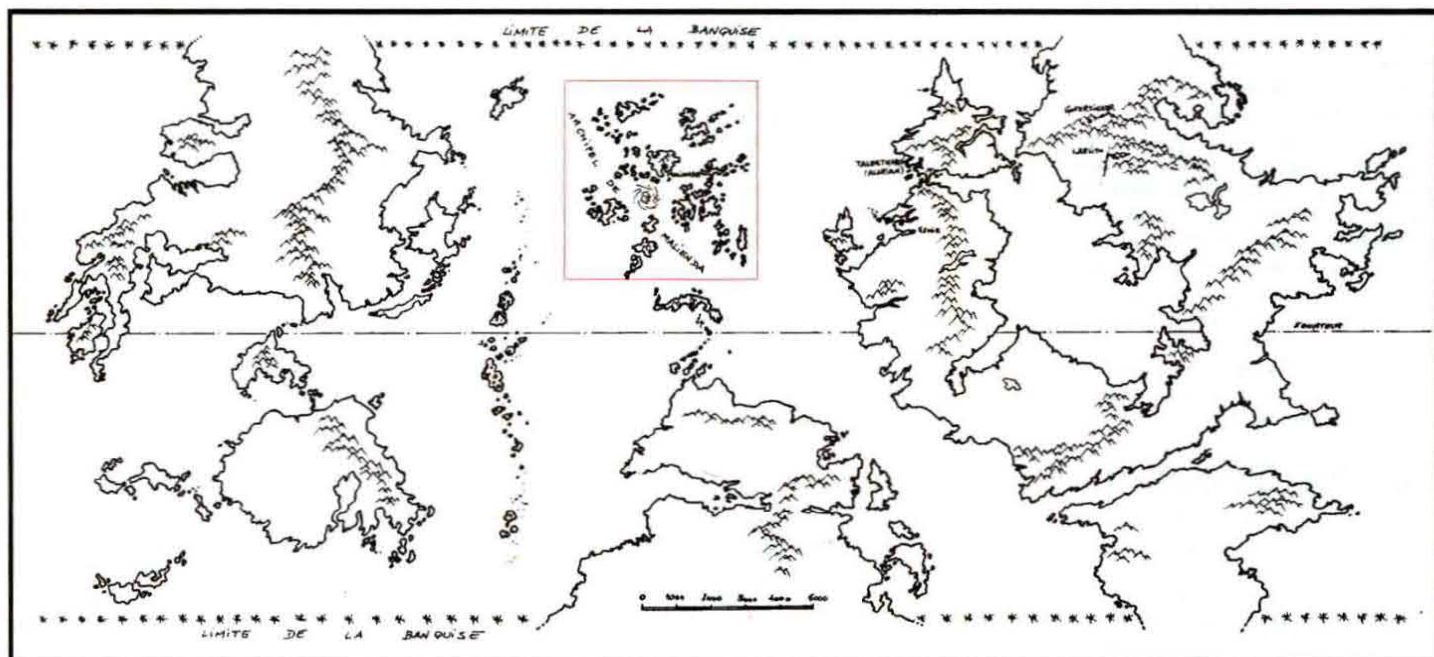
Genèse Création du monde

Au commencement des temps, l'océan primordial flottait dans l'espace infini, au milieu du silence et des ténèbres. Le dieu Centaure surgit alors des abîmes marins. En s'ébrouant, le Créateur piqueta d'étoiles la voûte céleste. Encore tout engourdi par un trop long sommeil, il fit quelques pas maladroits à la surface des eaux. Là où ses sabots se posèrent, des îles apparurent. En une seule expiration, il exhala le dieu de l'Air, et de son corps chaud et ruisselant naquit le dieu de l'Humidité. Puis, le temps passa. Le Créateur, malgré lui, enfanta la froide déesse de la Solitude et de l'Ennui. Effrayé par ce phénomène, il décida de créer les hommes et certains animaux. Son propre corps servit de modèle. Tout de suite après, il conçut la nature, le soleil et la lune, pour que la vie sur l'archipel puisse se développer. Finalement, lorsque

tout fut terminé, satisfait, il replongea dans les profondeurs de l'océan. Pendant de nombreux siècles, ses rêves apportèrent à tous bonheur et joie de vivre. De même, ils donnèrent naissance à d'autres créatures, comme les oiseaux et les poissons.

La folie des hommes

Vint un temps où le dieu Centaure sentit le néant gagner sa conscience. Dans un ultime effort, il créa les Anciens Dieux afin qu'ils protègent l'archipel d'un retour au chaos originel. L'ère nouvelle s'annonçait difficile, mais avec l'aide des dieux, les hommes pouvaient espérer conserver une part du bonheur que leur avait légué leur Créateur. Hélas, après quelques millénaires d'un fragile équilibre, ils crurent être en mesure de se débrouiller seuls. Les Anciens Dieux furent oubliés, et une fois complètement disparus le Chaos revint. Un terrible fléau ravagea le monde. La lune prit une teinte rouille, le soleil garda sa couleur du couchant ; des pluies diluviennes, acides, s'abattirent (allant jusqu'à ronger la roche là où l'eau stagnait), n'épargnant aucune île. Ces pluies reçurent le nom de pluies toxiques, et la crainte de leur retour reste dans les esprits. Bien sûr, comme l'on pouvait s'y attendre, les hommes terrifiés prièrent avec ferveur leurs Anciens Dieux. Peine perdue. La fin des temps semblait proche !



Au centre, l'archipel de Malienda, décrit dans les pages qui suivent. À l'ouest, un continent que vous pourrez développer à votre guise. À l'est, les univers présentés dans d'anciens numéros du magazine Casus Belli sont déjà « mis en place » (voir page 4).



Les Dieux rouges

Heureusement, douze nouveaux dieux accoururent de l'espace sidéral. Personne n'en avait jamais entendu parler, et même les plus savants érudits furent dans l'incapacité d'émettre la moindre hypothèse à leur sujet. D'ailleurs, aussitôt, ils se montrèrent très différents des anciennes divinités, entre autres beaucoup plus exigeants. Les hommes devaient mériter l'aide qu'ils imploraient. De ce fait, le culte des nouveaux dieux fut établi avec la plus grande rigueur. Et, tandis que la crainte superstitieuse engendrée par ce retour à la religion pénétrait les cœurs, les sphères (voir plus loin) firent leur apparition dans le ciel de Malienda. Quelque temps après, le Chaos commença à refluer vers les confins de l'univers. Ces dieux exigeants étaient hélas aussi moins sages. Ils entrèrent en conflit les uns avec les autres. L'archipel traversa alors une période de désordre à l'issue de laquelle les dieux formèrent trois clans à peu près stables. Thorn, Méline, Aliothar, Fulia, Iorgün, Brugg, Galalie, Neöd et Sadjü prirent le nom de dieux de Malienda (ou dieux du Nord); Uklan, Lase, avec le Dieu sombre à leur tête, celui de dieux du Sud; et Koroulkaï, resté seul, celui de dieu de l'Est.

Les héros déifiés

Le Dieu sombre mena sa dernière bataille contre le Nord de Malienda il y a cent cinquante ans. Son armée, commandée par le Prince d'Ombre, fut repoussée grâce à la bravoure de deux héros que la population de Malienda a aussitôt déifiés. Il s'agit de Murkor et surtout d'Anna Camélie. Beaucoup de légendes les décrivent, aussi nous n'en dirons pas plus à leur sujet pour l'instant.

Genèse

L'ère du Centaure : indéterminée

L'ère des Anciens Dieux : dix mille ans

L'ère de la Lune rousse : sept cents ans

L'ère d'Anna Camélie : cent cinquante ans

Religion

Généralités

La population n'a jamais eu une absolue confiance dans les Dieux rouges. La guerre qu'ils se sont livrée, le dérèglement des sphères qui en résulta, n'a fait que la conforter dans son idée. Toutefois, un courant théologique voit en ces dieux belliqueux certains des Anciens Dieux revenus pour sauver l'archipel du Chaos, leur nouvelle apparence leur ayant permis de contraindre les hommes à un peu plus de respect envers eux. Tout cela fait que les Maliends honorent les Dieux rouges, mais aussi quelques Anciens Dieux qu'ils supposent être toujours, en secret, à l'écoute de leurs prières!

Les dieux

Thorn

« Dompteur de Dragons » est un dieu redoutable, seigneur des orages, maître du tonnerre et de la foudre. Il traverse le ciel sur un char que tirent deux immenses dragons rouges. Patron des guerriers, il est particulièrement honoré par les Chevaliers d'Harad. Ce dieu terrifiant par certains aspects apparaît dans le même temps comme un être simple et bienveillant. Il est le dieu tutélaire des agriculteurs car

la pluie qu'il verse sur la terre fertilise les champs. De plus, et nous tenons là certainement le fondement de l'extraordinaire popularité dont il jouit auprès des Maliends, il fut le maître d'armes d'Anna Camélie. A ce propos, l'arme préférée de Thorn est un marteau colossal appelé « Broyeur de Géants », qui, une fois lancé, frappe sauvagement sa cible et revient docilement entre les mains de son propriétaire! Thorn ne dédaigne pas non plus faire usage de la magie pour combattre ses ennemis, mais les pouvoirs qu'il utilise alors ont toujours un aspect positif. Ce dieu de la colère du ciel bénéficie d'un culte largement répandu. Chaque peuple voyant en lui l'une de ses anciennes divinités, il est l'objet d'une véritable querelle théologique. En attendant de savoir qui l'emportera, puisque sa sphère passe à l'est de l'archipel, les prêtres ont provisoirement décidé qu'il était d'origine barbare. L'honorer dans un temple serait lui faire offense, aussi son culte a lieu en pleine nature, généralement au milieu de grandes clairières. Là, on lui sacrifie des animaux sauvages en les brûlant dans d'immenses chaudrons. Mais, rien ne le satisfait plus que de recevoir en offrande la tête d'un géant!

Méline

« Herbe tendre » apparaît sous les traits d'une très belle jeune femme aux formes sensuelles. Sa longue chevelure flamboyante encadre un visage aux traits harmonieux dans lequel brillent des yeux d'un vert lumineux. Elle est la déesse de la beauté, de l'amour et de la volupté. Les magiciens la vénèrent en tant que divinité de la Pure Magie. Elle symbolise alors le magnétisme terrestre et les courants magiques qui parcourent l'archipel. Ses armes de prédilection sont le charme et la fascination, l'hypnose et la sugges-

tion ; ce qui la rend capable de posséder quelqu'un et de le faire agir à sa guise ! Néanmoins, ses pouvoirs font appel à des forces positives, en opposition totale avec la magie « céleste » des sorciers. Déesse mystérieuse, elle l'est d'autant plus que la population n'a pas le droit de pénétrer dans les temples magnifiques élevés en son nom. D'autre part, contrairement à Thorn dont l'origine pourrait être multiple, personne ne semble en mesure de deviner laquelle des anciennes divinités se dissimulerait sous son apparence ; toute théorie s'avère sujette à controverse. Les prêtres ont décidé, conformément à la trajectoire ouest de sa sphère, qu'elle devait être gaëlle. Les temples de Méline comportent une esplanade où les fidèles peuvent venir déposer des offrandes : fleurs, feuillages, herbes du printemps.

Aliothar

Aliothar a de nombreuses fonctions. Les légendes disent qu'à l'origine on l'appelait « la Sentinelle », à cause de son rôle de dieu du soleil levant. Posté au point du jour, il surveillait le sud de l'archipel afin de prévenir son clan de l'attaque du Dieu sombre. Peine perdue, l'ennemi emprunta des galeries souterraines creusées par une race éteinte depuis longtemps. Lors de la bataille, Aliothar reprit sa fonction de dieu du vent, et devint même celui des tempêtes et des ouragans. Pour cette raison, aujourd'hui, il est plutôt connu sous le nom de « Cavalier du Vent ». Pas le moins du monde magicien, il utilise par contre à la perfection toutes les armes de jet, avec une préférence marquée pour la fronde. En combat, ses autres atouts sont d'être rapide et insaisissable. Les voyageurs et les paysans invoquent sa clémence car la guerre l'a rendu instable, fantasque, voire parfois tout à fait fou ; si Sadjû, le « Vénérable Sage », ne le tenait pas sous sa bienveillante autorité, il ferait n'importe quoi ! Les légendes disent aussi qu'un bateau gigantesque, invisible, la « Nef des dieux », flotte dans le ciel. Aliothar en est le pilote. Le jour où Iorgün, « Vieillard cacochyme », mourra, les dieux repartiront dans l'espace sidéral, emmenant avec eux une partie de l'humanité. Aussi, quelle que soit l'attitude de Cavalier du Vent, jamais une critique ne parvient à ses oreilles. La population le craint et le respecte ! Le culte qu'on lui rend a lieu aux « carrefours des mille tourbillons ». Là, tandis que les prêtres lancent et dirigent un gigantesque cerf-volant, les fidèles jettent dans les airs des offrandes suffisamment légères pour être emportées vers le ciel. Seuls les Elfes croient reconnaître en Aliothar un de leurs Anciens Dieux.

Fulia

Les légendes racontent que Fulia amena le Dieu sombre à croire qu'il était parvenu à la neutraliser ; sa sphère était immobile dans le ciel. En réalité, « Lune fourbe » se tenait ailleurs, cachée dans les ombres de la nuit, prête à frapper au moment opportun. Ce qu'elle fit, en guidant l'épée magique d'Anna Camélie lors de son ultime combat contre le Prince d'Ombre ! Depuis, on dit de cette rusée déesse qu'elle n'est jamais là où elle paraît être, qu'elle change de position sans cesse, se cache et se transforme, pour réapparaître soudain. On la voit bondir telle une louve ou voler dans l'air nocturne, comme un rapace fondre sur sa proie. Divinité habitée par une énergie indomptable, elle symbolise la fureur guerrière. Lorsque ses ennemis ne s'enfuient pas terrorisés, elle les combat avec Lune noire, son épée longue, véri-

table double d'elle-même. Guerrière aimant la magie, quelle qu'elle soit, Fulia est la seule capable d'utiliser de la sorcellerie sans se pervertir. Sous sa véritable apparence, elle possède la beauté d'une peinture en clair-obscur, mystérieuse et envoûtante. Un visage rond, enfantin, adoucit l'éclat métallique de ses yeux bleus. Une chevelure couleur de jais, tombant sur ses épaules, met en valeur la pâleur de son teint. De plus, elle s'habille de noir. Toutes les sectes secrètes la vénèrent. Son culte se déroule la nuit, en des lieux inconnus du commun des mortels. Des prêtres en transe y pratiquent des sacrifices, parfois humains. Le rite veut qu'ils jaillissent des ténèbres de façon à ce que leurs victimes ne voient pas la mort venir ! On comprendra que les habitants de Malienda redoutent terriblement la déesse de la Lune rousse, même si celle-ci a toujours servi leur cause. En tous cas, le peuple des Gaëls est le seul à revendiquer un lien avec elle !

Iorgün

« Vieillard cacochyme » est vieux et malade. A le voir si laid, avec un œil et un bras en moins, personne n'imaginerait qu'il fut, et qu'il est encore dans une certaine mesure, un puissant dieu de la guerre. Les légendes disent même qu'à l'origine il était le chef suprême du panthéon maliend. A ce titre, le choix de la position et de la trajectoire des sphères lui revint de droit. Malheureusement, les décisions qu'il prit à ce propos mécontentèrent certaines divinités et donnèrent naissance à des rivalités qui débouchèrent plus tard, lorsque l'ambitieux Dieu sombre fut évincé au profit de Sadjû, sur une scission irréversible. Lors de la bataille, Iorgün fut naturellement la cible principale de l'attaque surprise portée par l'ennemi. Blessé à plusieurs reprises, terrassé par une terrible malédiction, ses agresseurs le laissèrent pour mort. Il ne l'était pas ! Même si toute force l'avait abandonné, il aida alors son clan par ses connaissances stratégiques et sa ruse. La guerre terminée, la population l'associa au soleil, à la vieillesse et aux maladies. En tant que dieu de la guerre, Thorn et Anna Camélie l'ont maintenant supplanté. Les légendes racontent que pour compenser sa faiblesse physique, Vieillard cacochyme a appris l'art de la magie. On le dit grand initié en divination et nécromancie, fort versé dans les autres domaines. La population le respecte, mais se méfie de lui. Il descendrait souvent sur l'archipel, vêtu d'un large chapeau et d'une cape grise, tel un espion, afin de se renseigner sur l'évolution du monde. Son culte est rendu dans de petits temples de pierre, en des lieux retirés, loin de toutes habitations. Néanmoins, les prêtres montrent beaucoup de prévenance à son égard. Ils lui sacrifient de jeunes animaux, préparent pour lui, chaque jour, un peu de soupe, allument un feu dès qu'il fait froid, etc. Ainsi, si Iorgün venait à effectuer une halte impromptue dans sa demeure, tout serait prêt pour l'accueillir comme il se doit. Le peuple des Barbares voit clairement un de ses Anciens Dieux en sa personne.

Uklan

« Démon des Nuages » n'est pas humain, loin s'en faut ! Sa tête ressemble à celle d'un cyclope, avec en plus une énorme corne au milieu du front. Torse et bras sont ceux d'un géant redoutable, tandis que de puissantes pattes de bouc forment la partie inférieure de son corps ! Il possède d'effrayants pouvoirs magiques. Son œil unique, par exemple, peut libérer un rayon destructeur capable d'anéantir des armées entières ! De ce dieu du Sud, les légendes

disent qu'il réside sous le plus grand des volcans de l'île de Liestar. Là, dans une immense caverne, il forge des armes meurtrières. Lors de la Première Bataille de Malienda, à l'aide d'une gigantesque épée à deux mains, faite des flammes du chaos, il infligea à Iorgün des blessures inguérissables ! La population maliende voit en lui le dieu des nuages et des pluies toxiques, un véritable fléau, un démon de la pire espèce ! Elle le hait autant qu'elle en a peur. Les quelques groupes d'adorateurs que cette divinité a dans la partie nord de l'archipel se réunissent en grand secret dans des souterrains ou des grottes profondes. Uklan exige d'eux, dit-on, de nombreux sacrifices humains. De plus, la mort donnée se doit d'être affreuse ; les prêtres plongent les victimes dans de l'eau bouillante, dans des bains d'acide, les emprisonnent dans des mannequins d'osier avant de les brûler. La liste est longue ! Ce culte effrayant est en quelque sorte contrebalancé par celui de la Guilde des guetteurs. Toute tour de Guet possède un petit « temple d'exécution », dans lequel chacun peut venir à son gré afin de maudire Démon des Nuages. Rien de ce qui est accompli dans l'enceinte sacrée ne filtre à l'extérieur. Vous pouvez donc cracher à la face d'Uklan, couvrir son idole d'immondices sans risque de représailles. Les guetteurs, quant à eux, préfèrent l'asperger d'eau pure au cours de cérémonies nettement plus solennelles !

Brugg

Brugg vit dans les forêts sauvages et profondes, avec sa meute de loups au pelage blanc. Elle est la déesse de la chasse, des animaux et de la fertilité de la nature. A ce titre, elle est aussi la patronne des paysans. Les légendes lui confèrent une connaissance étendue du monde souterrain. Lors de la première bataille de Malienda, ce savoir profita à Fulia à qui Brugg indiqua les galeries à suivre pour atteindre la cité ténébreuse du Prince d'Ombre. Dame de la Forêt met souvent Aliothar au défi d'être plus rapide qu'elle à la course, mais étant de même force, ils finissent toujours à égalité ! Cette jeune et ravissante déesse ne pratique pas la magie. Par contre, elle tire à l'arc et se bat à la lance avec une habileté remarquable. Son culte est rendu soit dans la forêt, soit au milieu des champs au moment des semailles. Dans tous les cas, il attire beaucoup de monde car la population la considère comme très bénéfique. Bien des Anciens Dieux pourraient lui correspondre. Malgré tout, les prêtres l'associent au peuple fianna.

Lase

Originaire du sud, Lase fait partie du clan du Dieu sombre. Pourtant, les légendes ne la présentent pas sous un jour trop mauvais. D'aucuns diront que l'auréole de mystère dont elle est entourée la protège ! C'est possible... Personne ne peut dire avec certitude, par exemple, si elle participa à la Bataille de Malienda, et dans le cas d'une réponse affirmative, de quelle nature fut sa participation. Ses détracteurs l'accusent d'avoir usé de ses pouvoirs secrets pour affaiblir Iorgün alors qu'il combattait Uklan. Ses adorateurs disent que, bien au contraire, elle le soigna à l'insu des autres dieux. La plupart des gens, en fait, ne savent quoi penser. « Reine des Ténèbres », ainsi nommée car souvent représentée par deux yeux rouges

brillant dans l'obscurité, est la déesse de la réincarnation, des transformations, la patronne des guérisseurs. Son culte est particulièrement répandu chez les Crinkles, le peuple des Terres creuses. Ses fidèles l'honorent les nuits sans lune, dans de petits temples éclairés à la seule lueur d'un chandelier à deux branches. Là, ils lui offrent leurs plus intimes pensées.

Sadjû

« Vénérable Sage » tient une place particulière dans le panthéon de Malienda car il ne fait pas partie des Dieux rouges. La légende le dit originaire de l'archipel, mais sans jamais préciser de quelle région. Là encore, nous nous trouvons face à un mystère ! Iorgün le rencontra, dit-on, lors d'un de ses voyages dans le monde des hommes.

Vieillard cacochyme fut impressionné par les connaissances et la sagesse de son interlocuteur. Ils sympathisèrent. Dans le même temps, le Dieu sombre faisait montre de plus en plus d'ambition et d'arrogance. Au cours d'une violente querelle, Iorgün le déposséda de sa sphère pour la remettre à Sadjû, faisant de la sorte d'une pierre deux coups. Le Dieu sombre disparut complètement jusqu'au jour de sa vengeance ! Après la bataille, Vénérable Sage, dont les qualités ne s'étaient jamais démenties, devint le favori des Maliends, lesquels le placèrent au-dessus des autres dieux. La tradition le représente petit et mince, la peau brune, avec des cheveux courts et grisonnants, le visage respirant le calme et la sérénité. Mais ne vous y fiez pas, il s'agit d'un lutteur remarquable, le dieu des sciences et de l'éloquence, l'inventeur des glyphes magiques, le détenteur des ultimes secrets du verbe, un très grand magicien ! C'est aussi le patron des bardes, des principales cités, et en particulier de Malienda. Là où son regard se pose, la barbarie s'efface au profit de la civilisation. On ne lui rend pas de culte, et ses temples sont consacrés à l'enseignement.

Neöd

Quelque temps après l'apparition des sphères dans le ciel, donc bien avant la Bataille de Malienda, Neöd décida de construire un palais de cristal au fond des eaux froides du nord de l'archipel, afin d'y habiter. D'après les légendes, cet acte fut le premier signe d'une dégradation des relations entre dieux. Plus grave, il fut aussi le symbole d'une rupture cosmogonique, comme une faille céleste par laquelle les forces du Chaos commencèrent à s'infiltrer ; la suite de l'histoire maliende ne fit que confirmer les craintes des théologiens ! S'il ne s'était pas allié au clan de Iorgün, il y a fort à parier que « Barbe d'Écume », tout puissant qu'il fut, aurait conservé une bien mauvaise réputation auprès des Maliends. Il est le dieu des océans, du commerce, des grands voyages, ainsi que le patron des pêcheurs et, plus important encore, de la Guilde des navigateurs. On le représente bondissant par-dessus la crête des vagues, debout dans un char tiré par des chevaux blancs, brandissant un fabuleux trident. Au regard de sa nature divine, la façon qu'il a d'utiliser la magie paraît bien dérisoire ; par exemple, il en use à des fins de séduction. Les légendes lui reprochent même, parfois, d'avoir recours au chantage pour atteindre ses objectifs ! Ses temples, assez peu nombreux, s'élèvent au sommet des falaises, ou sur de petits îlots rocheux proches des côtes. Les habitants des villes et des villages mari-

times forment le noyau de ses adorateurs. Afin de lui rendre hommage, ils remplissent des filets avec des coquillages, dont certains recèlent des perles ou des pierres semi-précieuses, et les jettent ensuite à la mer. Certaines de ses caractéristiques laissent à penser que Barbe d'Écume est un ancien dieu barbare. Une croyance veut qu'il soit aussi le dieu des Siréniens, peuple mythique vivant dans les profondeurs sous-marines du Monde englouti.

Galalie

Dieu hermaphrodite d'une grande beauté, encore adolescent, « Petit Frère rêveur » apparaît de prime abord bien frivole au regard des autres dieux. En réalité, il ne l'est pas. Lors de la première bataille de Malienda, incapable de prendre part à l'action, de quelque façon que ce soit, il décida d'explorer les contrées du rêve avec l'espoir d'y trouver un moyen susceptible de ramener la paix dans l'archipel. Bien après la fin des hostilités, alors qu'on le croyait perdu, il réapparut, complètement transformé. En plus d'être la divinité des artistes et de la sphérologie, ce qu'il était dès l'origine, il devint le dieu des rêves, des drogues et de l'ivresse, un étrange médecin de l'âme, patron des illuminés. Ces derniers le vénèrent sous le nom de Galalie-Lapin. Cette appellation vient du fait qu'à la surface de la lune, centre de l'univers des rêves, se dessine la silhouette d'un gigantesque lapin ! Petit Frère rêveur serait bien en mal de devoir se battre car il n'a aucun talent en ce domaine. Par contre, en certaines occasions, il a le don de voir dans le passé et l'avenir. Il peut aussi, dit-on, altérer la réalité de façon durable, et ce à l'égard de certaines de personnes à la fois ! Une grande partie de la population, surtout citadine, se rend régulièrement dans les temples circulaires que l'on a bâtis en son honneur, dans la campagne environnante de presque toutes les grandes villes. Là, dans une atmosphère d'encens aux parfums exquis et enivrants, la foule des fidèles vient écouter de la musique, voir les œuvres de peintres et des sculpteurs, parfois participer à un « rêve éveillé » donné par un maître rêveur ! Elle apporte des brassées de fleurs multicolores, des paniers de verroterie, et bien d'autres objets colorés qu'elle dépose au pied des autels. Personne ne voit quel dieu ancien pourrait avoir pris l'apparence de Galalie, mais les Gaëls, pour quelque obscure raison, l'ont adopté.

Koroulkai

De tout temps, « Géant des Montagnes » a préféré la solitude à la compagnie des autres dieux. Néanmoins, le rôle de garde aux frontières que lui assigna Iorgün, loin à l'est, lui déplut. Se sentant écarté, il en conçut une certaine jalousie à l'égard des dieux paraissant favorisés. Lorsque la Bataille de Malienda commença, il apporta naturellement son soutien au Dieu sombre, le conseilla et créa au-dessus de l'île centrale de forts courants de magie noire dont bénéficièrent les armées du Prince d'Ombre. Bien qu'à cette occasion il n'intervint pas directement dans le conflit, il sait se battre. Lorsqu'il est armé de sa lourde hache de combat, peu d'adversaires sont capables de lui résister. Mis à part les Mahoteks, l'ensemble des peuples de cette partie nord de l'archipel le considère comme un dieu maléfique, associé à une magie néfaste, au froid de l'hiver et aux montagnes. Les Mahoteks, à l'opposé, voient en lui un esprit bénéfique. Leurs légendes racontent que Géant des Montagnes leur a apporté la paix et l'abon-

dance en leur apprenant l'agriculture ! Ils sont les seuls, avec les sorciers, à le vénérer. Aucun temple, aucun culte proprement dit ne lui est consacré, juste quelques prières en cas de besoin.

Le Sombre

Nous autres, documentalistes au service de la connaissance, sommes dans l'obligation de prévenir le lecteur de la difficulté de notre tâche en ce qui concerne le Dieu sombre ! Il n'est pas nécessaire, en effet, de mener les recherches bien loin pour se rendre compte de l'application avec laquelle « on » a effacé presque toutes traces de son histoire. Un tel systématisme ne peut que nous troubler, car, de notre point de vue, rien ne le justifie ! Nous ne pouvons pas être insensibles non plus devant tant de pages arrachées, tant de documents perdus. Personne ne saura jamais jusqu'à quel point ils auraient pu nous être utiles. Quoi qu'il en soit, ce dieu renégat ne devint le « Serviteur du Chaos » qu'après avoir été évincé au profit de Sadjû. On l'associe désormais aux entrailles de la terre et à la mort, ce qui a de quoi surprendre lorsqu'on sait qu'à l'origine il était le dieu du cosmos ! Nous n'avons aucune idée de son apparence, ne savons pas s'il utilise la magie ou une arme quelconque. Dans cette partie de l'archipel, aucun culte ne lui est consacré. Il semble être, aujourd'hui, l'incarnation même des ténèbres !

Mort et réincarnation

Bien que les Maliends croient en la pérennité de l'âme, l'idée de mourir ne les enchante guère. En effet, après avoir quitté le monde des vivants, les morts doivent traverser, de bout en bout, une terre aride, désertique et froide, se trouvant être le domaine du Dieu sombre. De plus, ce paysage stérile cache toute une série d'épreuves, adaptées à la personnalité de chacun, permettant à Lase, déesse de la réincarnation, de déterminer la destinée des trépassés. S'ils ne parviennent pas à franchir les premiers obstacles, elle les livre au Seigneur du Chaos, ou bien, un peu mieux, condamne leurs âmes à errer pendant un temps plus ou moins long, avant de les autoriser à tenter de nouveau leur chance. S'ils se montrent plus forts, elle leur accorde de vivre dans un arbre, un animal, et même, lorsque le mort parvient presque au bout du parcours, de renaître ! Surmonter toutes les épreuves permet d'entrer dans l'Autre Monde, où les morts mènent une existence heureuse, en compagnie des Anciens Dieux, et pour l'éternité !

Les sphères

Douze sphères traversent le ciel de Malienda, suivant un cycle immuable. Atteignant parfois plusieurs kilomètres de diamètre, certaines (vues de la terre) emplissent presque tout le ciel. Elles ont des points communs, mais se distinguent par certains aspects. Ainsi, apparemment, elles sont toutes faites de métal et semblent influencer la magie et certains phénomènes atmosphériques, alors que par ailleurs leurs tailles et leurs couleurs diffèrent. Un dieu a été associé à chacune des sphères (à moins que ce ne soit le contraire, qui sait ?).

Nous nous contenterons ici, bien que des études assez poussées aient été faites à ce sujet, de décrire ce que tout un chacun peut remarquer à condition d'être au

bon endroit. Ainsi, les Fianna de la Myriade ne voient jamais Aliothar, car celui-ci passe au-dessus de l'archipel elfique à plus de 3500 kilomètres de chez eux ! Dans l'ordre, sont données la taille apparente des sphères comparée à celle de la lune (ex. : 4 fois signifie 4 fois plus grosse), leur couleur, leur périodicité de passage au-dessus de la partie nord de l'archipel, et d'autres caractéristiques s'il y a lieu.

Thorn : 4 fois. Par intermittence grise ou rouge pâle. Passe une fois par mois au-dessus des îles barbares.

Méline : 13 fois. Cuivre. Survole la partie ouest de l'archipel tous les vingt jours.

Aliothar : 12 fois. Argent. Traverse le ciel à l'est des îles elfiques tous les dix jours.

Fulia : 8 fois. Argent. Immobile. Semble être à l'origine du phénomène dit du « Château suspendu ».

Uklan : 18 fois. Grise, entourée d'un halo bleu visible la nuit. Sa révolution n'est pas une rotation autour de la planète, mais un survol circulaire de la partie sud de l'archipel. Passe au large de l'île des Maîtres Joueurs tous les trois jours. Répand dans l'atmosphère une forte odeur d'ozone et crépite avec la force d'une violente averse !

Iorgün : Occulte une grande partie du ciel des régions qu'elle survole. Couverte d'herbe rase et de buissons rabougris. A creusé un sillon gigantesque au faite de certaines des plus hautes chaînes de montagnes de l'archipel. Provoque de légers tremblements de terre. Sa révolution autour de la planète est de plus en plus longue, la dernière ayant duré un peu plus d'un an. Sa trajectoire passe au nord de l'île de Malienda.

Brugg : 12 fois. Vert émeraude. Passe à l'ouest des îles habitées par les Fianna, tous les dix jours. Sa révolution est en tous points identique à celle d'Aliothar.

Lase : 6 fois moins grande. Rouge foncé. Brille la nuit. Traverse le ciel très loin au sud une fois tous les vingt-cinq ans.

Sadjü : 20 fois. Bronze. Passe à la verticale de la ville de Malienda une fois par an.

Koroulkaï : 10 fois. Noire. Grâce à une trajectoire légèrement oblique, en l'espace de trois révolutions de trois années chacune, elle va de l'est à l'ouest de l'archipel. Ensuite, au lieu de continuer son périple naturellement, elle l'inverse et revient à son point de départ.

Galalie : 2 fois. Gris bleuté. Traverse le ciel au sud de Malienda tous les huit ans.

Neöd : 3 fois. Oscille entre le bleu et le vert pâles. Survole le Grand-Nord toutes les seize années.

Note technique

Vous pouvez, si vous le désirez, donner des bonus ou des malus à la pratique de la magie en fonction de la position des sphères dans le ciel. Ces ajustements se font sur la valeur des tests d'apprentissage ou d'utilisation des sortilèges, ou sur celui de déclenchement des objets magiques. En pratique, l'ajustement neutre est le plus fréquent. Des bonus ou malus de +1 ou -1 ne sont pas non plus rares. Accordez parfois +2 ou -2 sur des périodes courtes (pas plus d'une décennie). Enfin, les valeurs extrêmes (-4, -3, +3 et +4) n'ont lieu que pour des pratiques magiques bien précises (sorts de guérison, sacrifices, etc.) et sur des périodes extrêmement courtes (de quelques heures à un jour). Voici un exemple des influences que vous pouvez utiliser au cours du scénario fourni dans SangDragon, et si vous utilisez les principes de magie blanche et magie noire. Rappelons que la magie noire est celle qui influe directement sur les personnes (et qui a un score de magie noire dans le libellé de ses sorts). La magie blanche concerne tous les autres sortilèges. Vous pouvez utiliser cette

différence entre magie noire et magie blanche même si vous désirez ne pas faire jouer la règle optionnelle des conséquences de la magie noire. Un personnage peut connaître ces ajustements à l'avance en réussissant un test Esprit + Action + Minéral + Sphérologie.

Influence

L'année 150 de l'ère d'Anna Camélie est placée sous le signe de grands bouleversements !

Pendant le mois de Barbe d'Écume de l'année 149 (donc au début de l'aventure à venir), l'influence des sphères est plutôt favorable à la pratique de la magie blanche (+1). Grâce à l'action conjuguée de Iorgün et de Sadjü. Pendant les festivités du Ballet céleste, l'apport de Thorn et de Méline améliore même la situation (+2). En contrepartie, les pratiquants de la magie noire connaissent à ce moment là certaines difficultés à exercer leur art (-1 puis -2). Au tout début de l'année 150, Iorgün s'éloignant de l'archipel, Thorn et Méline disparaissent presque aussitôt, la tendance commence à s'inverser (0 pour toutes les magies), pour finalement favoriser la magie noire (+1) à partir du mois d'Herbe tendre. L'île de Malienda entre alors dans une période noire de son histoire. Avec l'apparition de Koroulkaï dans le ciel de l'archipel, vers le milieu du mois de Démon des Nuages, de (+1) qu'elle était, l'influence magique passe à (+3) mais uniquement pour les Énergies de Sorcellerie et de Nécromancie. Cet état de fait persiste jusqu'au départ de la sphère, à la fin du mois de Géant des Montagnes. Jusqu'au milieu du mois de Petit Frère rêveur, la situation s'arrange alors quelque peu, l'ajustement aux deux types de magie Sorcellerie et Nécromancie disparaît, pour devenir neutre (0) pour toutes les magies.

En 151, le cycle déjà décrit recommence, mais cette fois-ci sans l'intervention néfaste de Koroulkaï, lequel réapparaîtra à l'ouest, à plus de mille kilomètres de l'île, en l'an 153, année du départ de Lase. Ce qui fait de la période comprise entre 151 et 153, globalement, une période assez difficile pour les Maliends, mais moins qu'en 150, année particulièrement funeste. Pour l'anecdote, une époque de détente marquera les années 154 à 156. On verra un développement de la navigation et des échanges commerciaux avec les autres îles, peut-être même avec les habitants de la partie sud de l'archipel. En point d'orgue, pendant un an environ, à cheval entre 154 et 155, une certaine euphorie gagnera l'ensemble de la population. Gageons que Galalie, à ce moment-là, ne sera pas loin !

Le calendrier maliend

Dans l'ordre sont donnés le nom du mois, le dieu qu'on lui associe, la correspondance avec le calendrier actuel, plus quelques précisions.

Printemps

Dompteur de Dragons

Thorn (mars-avril). L'année débute le jour de l'équinoxe de printemps.

Herbe tendre

Méline (avril-mai). Les arbres commencent à reverdir et les premières fleurs apparaissent.

Cavalier du Vent

Aliothar (mai-juin). Époque de la tonte des moutons.

Été

Lune fourbe

Fulia (juin-juillet). Époque de la fenaison. Les habitants des campagnes célèbrent le solstice d'été, dans la nuit du 3 au 4 Aliothar, d'une façon fort libertine !

Vieillard cacochyme

Iorgün (juillet-août). Époque des moissons.

Démon des Nuages

Uklan (août-septembre). Époque des vendanges.

Automne

Dame de la Forêt

Brugg (septembre-octobre). Période des semailles. Le 6 Brugg se déroule la fête de l'équinoxe d'automne ; la déesse, célébrée sous sa forme paysanne, prend pour l'occasion le nom de Dame des Semailles.

Reine des Ténèbres

Lase (octobre-novembre). Les paysans procèdent aux derniers travaux avant l'hiver. Le 6 Méline, les Crinkles et les nécromanciens célèbrent la déesse de la réincarnation.

Vénéérable Sage

Sadjü (novembre-décembre). Pendant tout le mois, les érudits se réunissent dans les temples du dieu pour échanger leurs idées, et communiquer parfois leurs dernières découvertes.

Hiver

Géant des Montagnes

Koroulkaï (décembre-janvier). Les travaux des champs sont suspendus. Le 6 Brugg correspond au solstice d'hiver.

Petit Frère rêveur

Galalie (janvier-février). La population vit au ralenti dans l'attente du printemps et de la reprise des activités au grand air. Époque où les citadins se rendent volontiers chez les maîtres-rêveurs. Chacun procède chez soi à de petites célébrations en l'honneur du dieu. L'encens utilisé à cette occasion met les individus dans « d'heureuses dispositions d'esprit » !

Barbe d'Écume

Neöd (février-mars). Ici s'achève le cycle annuel et se prépare le réveil de la nature. Le 6 Brugg, les populations côtières jettent des offrandes dans l'océan.

Ballet céleste

Le calendrier est réglé comme un véritable Ballet céleste. Sadjü accomplit sa révolution autour de la planète en 365 jours exactement (ou 366). Thorn le fait en 30 jours, Méline en 20 jours, et le tandem composé de Brugg et Aliothar en 10 jours. La course de chacune de ses quatre sphères aboutit donc à une année de 360 jours. C'est alors que se produit un véritable prodige ! Lors de leur dernière révolution, les quatre sphères ralentissent pour traverser le ciel maliend à la suite de Sadjü. Petit à petit, elles rattrapent Vénéérable Sage et, parfaitement alignées sur lui, franchissent la longitude de la ville de Malienda. Aussitôt passer ce cap, les sphères reprennent leur vitesse de croisière.

Un peu partout sur l'île, lors des cinq derniers jours de l'année, période à part que l'on nomme « Ballet céleste », la population organise des fêtes somptueuses. Les deux premières journées sont consacrées au rapport ambigu qu'entretiennent la déesse de la chasse et le dieu du vent, tout à la fois rivaux et amis, l'un ou l'autre aspect étant mis en évidence suivant l'état des relations entre Gaëls et Barbares. La magie, ►

ainsi que l'amour, sont à l'honneur le troisième jour. Le quatrième, Thorn préside aux manifestations viriles et bruyantes des guerriers. Enfin, au cinquième jour, c'est une véritable apothéose dédiée à Sadjû, dieu des sciences et de la sagesse. Mais ce n'est pas tout. La population fête aussi le premier jour de l'année car c'est l'équinoxe du printemps. Les célébrations prennent alors, heureusement, un tour plus calme. La journée est dédiée à Iorgün, le vieux dieu du soleil. La population prend soin de lui, prie pour qu'il guérisse, afin que les récoltes soient bonnes. Elle profite aussi de l'instant pour se reposer après ces cinq jours de festivités vécus avec excès !

Décades et jours

Le mois maliend est divisé en trois décades (période de dix jours). La première est gouvernée par Aliothar ou Brugg, l'un étant associé au printemps et à l'été, l'autre à l'automne et à l'hiver, la deuxième décade par Méline, et la troisième par Thorn.

Les jours de la décade sont : (1) dimanche, (2) lundi, (3) mardi, (4) mercredi, (5) jeudi, (6) diurne, (7) terdi, (8) nepti, (9) vendredi, (10) samedi.

Ce qui donne, par exemple, pour peu que l'on est besoin d'être aussi précis : « Aujourd'hui, jeudi 5 Thorn du mois de Barbe d'Écume, en l'an 149 de l'ère d'Anna Camélie, nous, marchands, avons été attaqués dans les collines au sud de la ville de Fagaö ! »

L'archipel Climat

Malienda est un archipel parcouru par des vents violents, tourmenté par d'innombrables tempêtes, sur les océans duquel il est très difficile de naviguer. Son atmosphère, instable au possible, défie presque toute prévision météorologique, hormis celle des guetteurs. Encore de nos jours, le paysage porte la marque des pluies toxiques. Et même si les nuages ne représentent plus une véritable menace, rares sont les personnes qui, lorsque le temps est gris, sortent de chez elles le matin sans faire ce petit geste de protection superstitieuse, consistant à passer une main au-dessus de sa tête !

La zone centrale de l'archipel, qui comprend l'île de Malienda, jouit d'un climat tempéré, humide, avec un été frais. Plus au nord, les influences océaniques se faisant sentir, le froid n'est pas aussi rigoureux qu'on pourrait l'imaginer. Seuls le Grand Nord et les îles Formores imposent des conditions de vie vraiment difficiles. Au sud, au-delà du Monde englouti, le climat se réchauffe jusqu'à devenir tropical au niveau des îles Dwenémène et Solune. Sous cette latitude, la température reste élevée tout au long de l'année.

Conseils aux imprudents

N'oubliez jamais que Malienda est un monde sauvage où les tempêtes, et parfois la pluie, sont à l'origine de la mort de bien des voyageurs, parmi lesquels on compte même des marchands aguerris. Les guetteurs occupent encore la plupart des tours de Guet et remplissent leur fonction comme par le passé. Un petit coup d'œil aux bannières de « vents et nuages » peut vous éviter des tracas inutiles, si ce n'est vous sauver la vie !

Au centre, le peuple des hommes

Dans un univers où aller jusqu'au village voisin peut prendre des allures d'expédition lointaine, ne soyez pas étonnés de l'ignorance dans laquelle se trouve la plupart des Maliends en ce qui concerne la géographie. Certes, ils savent confusément que leur monde est rond, mais là s'arrête toute leur science. La partie centrale de l'archipel est déjà un mystère à leurs yeux, alors ne parlons pas du nord, des îles elfiques et fianna, des lointaines terres du sud, ou a fortiori, des continents extérieurs. Tout cela n'est que légendes nébuleuses, même d'après les critères des habitants de la grande ville de Malienda, lieu pour tant cosmopolite.

Harad (Gaëls)

Les ancêtres des Gaëls sont vraisemblablement originaires de l'archipel de la Myriade, à l'ouest. Les chroniques les font entrer dans l'Histoire du monde vers la fin de l'ère des Anciens Dieux, à une époque que le grand mémorialiste Fintan nomme la « Folie des hommes ». Notons que comparativement aux autres habitants de la partie nord de Malienda, cette estimation fait des Gaëls un peuple jeune.

Quelques dizaines d'années seulement après le Grand Fléau, la nation gaëlle commence à se former. Un des souverains d'Harad, Bran l'Ancien, devient le chef incontesté des divers petits royaumes que comporte l'île. A la fin de son règne, vers l'an 150 de l'ère de la Lune rousse, sa domination s'étend sur les îles de la partie nord de la Myriade. Son successeur, Orlam, s'élance à l'assaut de l'archipel d'Antaluve. Il doit alors affronter une autre civilisation, plus ancienne mais tout aussi ambitieuse, les Mélénes. La conquête de cette région connaît de multiples rebondissements, où les uns et les autres seront tour à tour rejetés à la mer. Il faudra presque deux siècles pour que les Gaëls s'en rendent maîtres définitivement ! Pendant cette longue période, un jeune roi, Ibar, va entrer dans la légende. Sous son règne, qui durera presque cinquante ans, de 256 à 305 exactement, est bâtie la merveilleuse ville d'If, future capitale de la nation. Ce souverain audacieux entreprend lui-même un périlleux voyage jusqu'en Hélevorn, île en grande partie couverte par les glaces, royaume des dragons et du ténébreux peuple des Formores ! Nous ne pouvons pas ici, hélas !, narrer cette saga dans le détail. Sachez seulement qu'après bien des aventures, Ibar apparut dans le ciel de sa belle ville d'If chevauchant un immense dragon rouge. La même année, il fonda l'ordre des Chevaliers d'Harad et fut le premier homme à recevoir le titre convoité de maître des Dragons ! Les rois qui lui succédèrent achevèrent la conquête d'Antaluve et commencèrent celle de Malienda.

Géographiquement, il est possible de distinguer quatre parties dans le monde gaël. Au nord, les îles de la Myriade sont habitées par des tribus au style de vie assez primitif. Bien que ces dernières reconnaissent l'autorité du « roi des rois » de la ville d'If, elles n'hésitent pas à se battre entre elles. Elles opèrent par raids intermittents avec pour objectif de s'emparer des chevaux ou du bétail de leurs voisins. L'île d'Harad et ses deux voisines paraissent nettement plus civilisées. Elles comprennent trois grands royaumes, et des villes qui, si elles n'ont pas la magnificence de celles de Malienda, n'en sont pas moins importantes. Une longue période de paix a permis

aux habitants de développer certains secteurs d'activité : agriculture, artisanat, commerce. Malgré les dangers de la navigation, nombreux sont les bateaux à faire la navette entre Harad et l'ouest de Malienda, région où ils procèdent à de fructueux échanges commerciaux. Antaluve conjugue caractéristiques guerrières et certaines marques de civilisation. Les unes et les autres sont issues directement du conflit qui opposa Gaëls et Mélénes pendant des dizaines d'années. Pour exemple, chacun des trois royaumes d'Antaluve possède à sa tête une forte hiérarchie militaire, laquelle se réclame de Boadach le Triomphant (328-344), dernier roi gaël à avoir conquis l'archipel. D'un autre côté, l'organisation des cités, les arts, dénotent d'un raffinement inhabituel. L'héritage des Mélénes, sensible au niveau ethnique, a joué aussi un rôle de modificateur racial. Dans les veines des Gaëls coule maintenant un peu du sang des anciens prisonniers mélénes, devenus esclaves, puis, au fil du temps, des citoyens comme les autres.

Dernière division géographique, Malienda est étudié dans le détail un peu plus loin.

La Folie des hommes

Le grand mémorialiste Fintan, d'origine gaëlle, intercale une période de mille deux cents ans entre l'ère des Anciens Dieux et celle de la Lune rousse. D'après lui, cette période mérite d'être mise en valeur car elle correspond au temps qu'il a fallu aux hommes pour oublier définitivement les dieux. Il la désigne du nom de « Folie des hommes ».

Problèmes linguistiques

Vous noterez que l'orthographe de certains noms d'îles, de villes, et même de peuples, varie suivant que ces noms apparaissent sur les cartes ou dans le texte. C'est le cas, par exemple, pour Kirrioul (Kirrio), Bakar (Baviar), ou encore Mahoteks (Maoteks). La raison en est simple. Les langues parlées dans l'archipel sont nombreuses, et un même lieu peut être connu sous différentes appellations. Dans le texte, nous avons opté pour les termes les plus employés.

Oslie - Osirie (Barbares)

Les Barbares apparaissent dans la région nord-est de l'archipel dès le milieu de l'ère des Anciens Dieux. Même si leur peuple semble plus ancien que celui des Gaëls, leur histoire véritable commence sensiblement à la même époque. Tout d'abord, en l'an 184 de l'ère de la Lune rousse, ils doivent lutter pour ne pas être anéantis par les Formores. Cette race ancienne, mentionnée dans la légende des Origines, repoussée vers les îles du Grand Nord par les premiers hommes, puis disparaissant tout à fait, réapparaît soudain. Les Formores débarquent un peu partout en Oslie et en Osirie, prennent possession des rivages où se sont installés les Barbares. Ceux-ci, mal organisés, incapables de surmonter rapidement leurs dissensions, doivent fuir. Ils laissent derrière eux des centaines de morts, des maisons en feu, une civilisation morte avant d'être née. Les Formores les pourchassent sans relâche, accroissant encore le nombre des victimes, puis, contre toute attente, s'arrêtent à la lisière des immenses forêts de conifères à l'intérieur desquelles les derniers fuyards ont trouvé refuge. La légende prend alors le pas sur l'Histoire. De chaque arbre sort un Elfe. En un instant, ils sont une multitude, prêts au combat. De prodigieux cris de guerre



s'élèvent de toutes parts. Les Formores reculent, tandis que les Barbares, retrouvant leur courage, s'élancent dans la bataille avec des hurlements de rage! De cet affrontement, certains garderont le pouvoir d'entrer en « fureur guerrière ». Le peuple des Hommes et l'ancienne race des Elfes ne laissent aucune chance à leur adversaire, pourtant en grand nombre. Les survivants peuvent tenir dans le plus petit des bateaux. Bientôt, ils disparaissent à l'horizon. Le peuple des Barbares n'est pas le seul, finalement, à être décimé. Les Elfes décident alors de laisser les Hommes reconstruire leur nation. L'ancienne race choisit de s'installer sur Boriane et les îles qui l'entourent. Les Barbares, quant à eux, mettent plusieurs siècles à panser leurs blessures et à revenir dans le cours de l'Histoire. C'est hélas pour s'entre-déchirer en une lutte fratricide qu'il serait bien long, voire fastidieux, de présenter ici. Qu'il vous

suffise de savoir qu'à l'issue de cette sombre période, deux grands royaumes, l'Osie et l'Osirie, prennent le pas sur tous les autres. Après quelques années d'équilibre et de paix relative, les Barbares se tournent vers le reste de l'archipel! L'Osie regarde avec convoitise l'île de Malienda, et l'Osirie celle d'Alikir.

Alikir (Mahoteks)

Les chroniqueurs estiment que les Mahoteks viennent d'une autre partie du monde, peut-être d'un des continents extérieurs. Quoi qu'il en soit, leur présence dans l'archipel date probablement, comme pour les Barbares, du milieu de l'ère des Anciens Dieux. Après avoir connu un lent développement dans l'archipel d'Alikir, les Mahoteks entrent dans cette phase de conquête que connaissent tous les peuples à un moment ou à un autre de leur histoire. Tout naturellement, ils se tournent vers leurs plus proches voisins, les Swangs. En l'an 378 de l'ère de la Lune rousse, ils prennent l'île de Kigali. Les deux royaumes de Calianalisse, craignant certainement de subir le même sort, s'unissent et volent au secours des leurs. Malgré tout, cette action ne fait que différer de quelques années l'échéance fatale. En l'an 387, Calianalisse tombe à son tour. Les royaumes avoisinants, des îles de Savaia et Swangladek, restent impassibles. Il faut que les Mahoteks s'en prennent directement à eux, un peu plus tard, pour que se forme la ligue dite des Sept Royaumes. Les Swangs contre-attaquent alors, remportent de belles et décisives victoires, lesquelles leur permettent de rejeter la domination des envahisseurs. Des liens commerciaux s'établiront entre les deux peuples cent ans plus tard.

Les légendes disent qu'au tout début de l'ère d'Anna Camélie, Géant des Montagnes passa pour la première fois juste au-dessus de l'archipel d'Alikir, avant de s'éloigner vers le sud-ouest. Les chamans virent dans ce phénomène surnaturel un signe envoyé par le « grand esprit » de la sphère. Les Mahoteks s'embarquèrent sur une centaine de navires et s'engouffrèrent sur l'océan périlleux, abandonnant aux vents et aux courants marins le soin de les guider. C'est ainsi qu'ils finirent par accoster à l'est de l'île de Malienda.

En l'an 49 de l'ère d'Anna Camélie, les Mahoteks sont à leur tour attaqués par les Barbares d'Osirie. Plusieurs années de terribles combats permettent aux envahisseurs de s'installer durablement sur l'île de Gorod. C'est le statu quo. Depuis cent ans, Mahoteks et Barbares se regardent en chiens de faïence.

Navigation

Les navigateurs utilisent le terme « s'engouffrer » pour désigner le fait de s'aventurer en pleine mer, de traverser l'océan afin d'atteindre une autre île. A ce propos, s'il est indéniable que pareille expédition comporte de nombreux dangers, il est encore plus risqué de naviguer le long des côtes, où une mer démontée a tôt fait de vous dresser vers les récifs. La plupart des navigateurs sont Barbares, bien qu'il en existe de Gaëls et même un Mahotek célèbre (Synthang Pipe d'écume). En fait, ils sont ceux que l'on prend pour les navigateurs et qui ne sont en fait que les capitaines de leur vaisseau. Un de secrets les mieux gardés de l'archipel est l'utilisation de la Pure magie en décoction par des magiciens devins, qui vivent à fond de cale, dans une pièce dont les murs sont recouverts de plomb. Ces devins sont élevés depuis l'enfance dans le but de prévoir les vents et les courants, et même parfois d'influencer les vents. Malheureusement cette magie se paye le prix fort : ils souffrent tous de malemagie et sont devenus aveugles, leurs yeux brillant dans l'obscurité d'un bleu électrique. Des malformations les obligent également à porter des robes amples. Les rares curieux qui se sont aventurés dans la cale d'une des navires de la Guilde des navigateurs n'en sont jamais ressortis vivants, ou bien sont tombés peu après sous les coups d'assassins bramanes.

L'île de Malienda

Un ou deux érudits prétendent que les premiers habitants de l'île furent les Arachnides. A l'appui de leur thèse, un grimoire prêt de tomber en poussière, dans lequel, au bas d'une page jaunée par les siècles, quelques lignes tracées d'une main maladroitement affirmant qu'un peuple terrifiant naquit du seul cauchemar que fit jamais le dieu Centaure. Pourchassés aussitôt par les premiers hommes, les Arachnides trouvèrent refuge sur l'île de Malienda. Là, tout en résistant aux attaques incessantes dont ils étaient la cible, ils parvinrent à bâtir la plus ténébreuse des civilisations. Puis, ils disparurent soudainement de la surface de l'archipel. De fait, ses sombres créatures avaient découvert dans les entrailles de la terre un royaume digne d'elles. Une hypothèse moins fantaisiste, bien qu'entourée de mystère, propose que les vrais découvreurs de Malienda soient les Hommes-crapauds, certains érudits les supposant originaires de l'île, d'autres de l'un des archipels du sud. Quoi qu'il en soit, un jour vint le peuple des Gaëls! Dès le début du IV^e siècle de l'ère de la Lune rousse, les Gaëls s'établissent sur le littoral des terres du Centaure. De là, ils font des incursions à l'intérieur de l'île. En l'espace d'une centaine d'années, ils la conquièrent entièrement, repoussant dans les marais la race déclinante des Hommes-crapauds, puis laissant aux Haddelines l'immense forêt du Roi Ours. En l'an 6 de l'ère d'Anna Camélie, alors que la guerre contre le Prince d'Ombre fait rage, des guerriers mahoteks débarquent sur la côte est. Après un an de dures batailles, au moment où ils s'approprient à repartir, Anna Camélie leur offre un territoire en échange de leur appui. Cet apport de troupes d'élite, composées d'excellents cavaliers, sera un des facteurs déterminants de la victoire finale. Les Mahoteks de Malienda deviendront indépendants de l'archipel d'Alikir. En l'an 93, les Gaëls doivent affronter un nouveau péril. Les Barbares d'Osie lancent des raids meurtriers contre les tribus du nord. En l'an 110, malgré des flots déchaînés, ces extraordinaires navigateurs contournent Malienda par l'est, prennent pied en



Pays odaïles et sur la petite île de Nô au sud des Pays ilyliques. Les rois de Nô, contrairement aux autres envahisseurs, ne cesseront jamais d'attaquer la nation maliende. En l'an 147, ils se rendent maîtres d'une région côtière séparée du reste des terres par une chaîne de montagnes. Loin de leur abandonner ce territoire, les Gaëls essaient régulièrement de les en déloger.

Au nord, les races anciennes

Hélevorn (Formores)

Nous sommes ici au confluent des légendes et de la réalité. Les Formores font partie des forces du chaos et des ténèbres. Repoussés par les premiers hommes, décimés par les Elfes et les Barbares, ils rêvent de prendre leur revanche, et surtout de reconquérir l'archipel qu'ils dominèrent pendant les premiers âges de l'ère des Anciens Dieux. Ils agissent, pour l'instant, par raids intermittents lancés contre les habitants des îles septentrionales. Leur seul titre de gloire est d'avoir réussi à établir une base portuaire au nord de l'île de Malienda. Ce qu'il leur vaut d'être connus sous le nom de « Pirates formores ». Leur royaume comprend les quatre îles du Grand Nord et le littoral nord-est d'Hélevorn.



Boriane (Elfes/Haddelines)

Les Elfes, auparavant une simple légende, apparaissent peu à peu tout au long de l'ère de la Lune rousse. Les chroniques relatives à la conquête de l'île de Malienda nous donnent quelques informations à leur sujet. Sous le règne de Talom (380 à 396), lors des campagnes menées contre les Hommes-crapauds, quelques Elfes suivent les Gaëls dans leurs déplacements. Ils se tiennent prudemment à distance, cachés le plus souvent dans les arbres, sans jamais intervenir. Impossible de communiquer avec eux. Dès qu'un homme s'approche, ils disparaissent comme par enchantement. La rumeur leur prête le pouvoir d'entrer et de sortir des arbres à leur gré. En l'an 405, Airmed, nouvelle reine des Gaëls, parvient dans le sud-est de l'île. D'un col entre deux hautes montagnes, elle découvre un paysage féérique. Une forêt dense d'un vert profond s'étend de tous côtés jusqu'à l'horizon. Un large fleuve reflétant l'azur coule sereinement à ses pieds. Mue par une intuition soudaine, elle décide d'arrêter l'avance de son armée, fait établir le campement, et descend dans la vallée, accompagnée seulement d'un petit groupe de ses proches. Là, elle pénètre dans un royaume comme il n'en existe nulle part ailleurs. Les arbres sont gigantesques. Dix personnes se tenant par la main arrivent à peine à faire le tour de leur tronc. Le soleil perce la haute frondaison pour former d'imposantes colonnes de lumière que traversent d'immenses oiseaux multicolores. Airmed demande alors à ses compagnons de se défaire de leurs armes. Presque aussitôt, des Elfes se montrent pour venir leur souhaiter la bienvenue... Neuf jours passent avant que les explorateurs regagnent le campement. La reine donne l'ordre de faire demi-tour. La conquête de Malienda est terminée.

Dès le premier contact entre les deux races, aussi bien à Malienda que dans les îles barbares, une minorité d'Elfes se déclare favorable à une continuation des relations avec les hommes. Cette position, sujet immédiat d'après débats au sein de la société elfique, aboutit quelques années plus tard à une scission. A Malienda, les Elfes bleus s'en vont. Ils s'installent en des lieux reculés pour y mener une existence rude, en complète autarcie. Les Haddelines, quant à eux, restent là où Airmed les rencontra, dans l'immense forêt du Roi Ours. Dans les îles barbares, la situation est inverse. Les Haddelines doivent partir. De nos jours, les Haddelines sont les Elfes les plus répandus et ils occupent le littoral nord-est de l'Osirie et une partie des îles Petites, une région qu'ils appellent la « Lisière ».

La Myriade (Fianna)

Les Fianna semblent indissociables des Gaëls. Ils apparaissent en même temps qu'eux vers la fin de l'ère des Anciens Dieux, comme eux dans l'archipel de la Myriade. Dès que Malienda est conquise, ils s'installent sur les Terres du Centaure, là où les Gaëls débarquèrent pour la première fois. Il y a comme un lien occulte entre cette race ancienne, mystérieuse, dont parlent seulement quelques très vieilles légendes, et le peuple gaël, jeune et ambitieux.



Au sud, les ennemis inconnus

Swangladek

Les principales informations que nous possédons sur la civilisation swang proviennent des archives de leurs voisins, les Mahoteks. Pour cette raison, nous vous conseillons de les lire avec circonspection.

Vers la fin de l'ère de la Lune rousse, après une longue suite de querelles intestines, Alinka, roi de Swangladek, parvint à unifier toutes les îles alentour. Sous son règne, l'agriculture connut un essor prodigieux, le commerce devint florissant, et la religion se tourna résolument vers un idéal pacifiste. Malheureusement, ce grand souverain fut assassiné par un espion du Prince d'Ombre. Sa mort plongea le royaume dans la plus grande confusion. Le culte d'anciennes divinités du Mal réapparut un peu partout, tandis que la guerre de succession au trône faisait des ravages. Rapidement, l'archipel swang fut morcelé en une multitude de petites principautés. Le Dieu sombre n'eut à envoyer qu'une infime partie de ses armées pour parachever le désastre. Toute opposition fut balayée. L'archipel devint un protectorat contrôlé par l'ennemi. Les Mahoteks interrompirent alors leurs relations commerciales avec les Swangs. De ce fait, les renseignements que nous avons sur la suite des événements sont beaucoup moins précis. Le peuple soumis reconquit sa liberté dès que la domination du Prince d'Ombre diminua. Après une nouvelle période de conflits, trois grands royaumes se partagèrent à nouveau l'archipel. Cette indépendance retrouvée semble être porteuse d'espoir pour la population des îles dont nous parlons, mais gardons-nous d'être malgré tout trop optimistes. Les Mahoteks ne nous contrediront pas, eux qui déclarent que « la civilisation swang est semblable à ces fruits appétissants, hélas gâtés à l'intérieur » !

Liestar (Mélènes)

D'un point de vue historique, nous n'avons presque aucune information sur les Mélènes. Nous serions même dans l'incapacité de formuler la moindre hypothèse à leur sujet s'ils n'avaient longtemps combattu les Gaëls ; des traces de leur civilisation sont encore visibles dans l'archipel d'Antaluve. A cela ajoutons quelques légendes, et nous obtenons un résultat qui excite la curiosité ! Ainsi, bien qu'ils soient originaires de l'île d'Aramante, de petite superficie, ce sont eux qui civilisèrent leur archipel. Ils furent de grands conquérants, semble-t-il, avant d'être arrêtés par les Gaëls. La raison de leur défaite tient à la valeur de leurs adversaires, nous n'en doutons pas, mais aussi, peut-être, à des problèmes de dissension au sein de leur société. Certaines légendes parlent, par exemple, de la « guerre éternelle des cités antiques ». Ce qui laisse supposer aussi que les villes de Liestar ont une fonction différente de celles du nord de l'archipel, fonction que nous cernons mal en l'état actuel des choses.

Dwenémène (sauvages)

Tous les renseignements que nous avons sur Dwenémène sont tirés de vagues légendes. L'archipel est complètement recouvert, dit-on, d'une forêt épaisse et luxuriante appelée la « forêt des nuages », dans laquelle s'élèvent des temples dédiés à des divinités

assoiffées de sang ! Ses habitants se nourrissent de chair humaine, ne connaissent pas l'usage du métal et, quand ils ne sont pas totalement nus, portent des vêtements faits de plumes !

Solune

Notre seule source en ce qui concerne Solune est un conte que l'on raconte aux enfants ! D'après celui-ci, les habitants de ce lointain archipel seraient des primitifs de très petite taille, capables de chevaucher de gigantesques oiseaux carnivores.

Le Monde englouti

La légende du Monde englouti est sans doute la plus connue des habitants de l'archipel. Après avoir conçu le monde, le dieu Centaure plongea dans l'océan, quelque part au sud de l'île de Malienda. Ce faisant, il provoqua un prodigieux tourbillon marin... Notons de suite, à ce propos, que le maelström dont il est question existe bel et bien. Les navigateurs prétendent même que la spirale de ses courants fait mille kilomètres de diamètre. Ils évitent soigneusement de croiser dans ses parages car plus d'un navire a disparu d'avoir voulu trop s'en approcher. Quoi qu'il en soit, le dieu Centaure, tout en nageant jusqu'au lieu de sa retraite, voyant des bulles d'air remonter à la surface, eut l'idée de créer le peuple des Siréniens. Ceux-ci, plutôt que d'abandonner leur créateur, le suivirent dans les profondeurs sous-marines. Lorsqu'il fut confortablement installé dans les abîmes, ils construisirent leur première cité de cristal contre l'un de ses flancs. De là, leur royaume s'étendit dans toutes les directions.

Rappel chronologique

Gaëls

Bran l'Ancien : 110 à 150 (L.r.)
Orlam : 150 à 175
Conquête d'Antaluve : 154 à 338
Ibar des Dragons : 256 à 305
Demné : 305 à 328
Boadach le Triomphant : 328 à 344
Talom la Terre : 380 à 396
Airmed la Mesure : 396 à 422

Barbares

Invasion formore : 184 (L.r.)
Période transitoire : 184 à 500
Guerres fratricides : jusqu'en 650
Invasion de Malienda : 93 à 116 (A.C.)

Mahoteks

Prise de Calianalisse : 378 à 387
Invasion de Swangladek : 392 à 405
Ligue des Sept Royaumes : 405 à 416
Invasion de Malienda : 6 à 7 (A.C.)
Invasion barbare : 49 à 62

Swangs

Unification : 638
Assassinat d'Alinka : 662
Protectorat : 688 à 30 (A.C.)
Les trois royaumes : vers 70

L'île de Malienda

Ressources

Malienda, hormis dans le cas des Mahoteks, population encore en grande partie nomade, s'est engagée depuis quelques dizaines d'années sur la voie d'une économie basée sur le progrès des techniques agricoles. Celles-ci ont favorisé un accroissement de la population et un développement des villes, phénomènes particulièrement sensibles dans la partie de l'île délimitée par les Terres maliendes et Anna Camélie. La densité démographique, avec

10 habitants au kilomètre carré, reste néanmoins peu élevée.

Ambre

On peut trouver de l'ambre, en quantité exceptionnelle, dans l'immense forêt du Roi Ours, et à un moindre degré dans la forêt sauvage des Pays odaïles. Dans ce dernier cas, un environnement hostile en rend l'exploitation difficile. L'ambre est utilisé par les guérisseurs et les maîtres rêveurs. Il sert d'élément décoratif dans de nombreux secteurs de l'artisanat, et plus particulièrement dans la confection des bijoux.

Argent

Les principales mines d'argent de l'île se situent dans la vallée de la Silian, à un vol d'oiseau des Terres creuses, et dans les montagnes proches de Fagaô, en Pays karaïdes. L'argent, comme l'or, est utilisé aussi bien pour frapper la monnaie que pour fabriquer des bijoux.

Cuivre

Les artisans maliends excellent dans le travail du bronze, alliage de cuivre et d'étain. Hélas, la demande en cuivre dépasse, et de loin, la capacité de production locale. Seule la chaîne de montagnes séparant les Pays karaïdes et mahoteks en recèle quelques gisements. De ce fait, les Maliends importent les quantités qui leur font défaut de l'île de Rann, pour l'essentiel, et de l'archipel d'Antaluve.

Étain

Il n'y a pas de problème en ce qui concerne l'étain, extrait des montagnes des Terres du Centaure, et qui existe aussi sous forme de galets ronds dans les dépôts alluvionnaires des nombreuses rivières de la petite île d'Erne, au nord des côtes maliendes.

Fer

Le fer permet de forger des armes, mais aussi des outils de remarquable facture. Le sous-sol de l'île renferme des gisements importants, principalement localisés dans la montagne où coule la rivière Silian, et dans celle qui borde l'océan, entre le Pays de Guet et les Pays ilylioles.

Forêt

Malienda est couverte de très belles forêts fournissant de bois aux charpentiers, charrons et autres menuisiers de l'île.

Or

L'or représente un des points faibles de l'économie maliende. En effet, l'île ne comporte ni gisements, ni cours d'eau aurifères, du moins suffisamment importants pour être mentionnés. Les Maliends doivent donc traiter avec les Gaëls de l'archipel d'Harad et d'Antaluve, bien mieux lotis, voire privilégiés de ce point de vue.

Pierre-lumière

Les voyageurs s'étonneront peut-être de découvrir de très nombreuses carrières de pierre aux alentours de la cité de Malienda. A cela une raison : les collines environnantes sont constituées d'une roche dont la couleur varie avec la lumière ambiante. A l'origine, la plupart des bâtiments de la ville ont été construits à l'aide de ce matériau. Au fil du temps, celui-ci devenant moins abondant, il est maintenant réservé à la construction des édifices importants, tels que les temples, aux maisons des riches qui peuvent se permettre de l'acheter, au commerce avec les autres régions, ainsi qu'à l'exportation.

La ville changeant continuellement d'aspect grâce aux teintes que lui confère la pierre-lumière, voici un petit guide qui vous sera certainement utile : par temps clair, à l'aube et au crépuscule, Malienda est couleur platine. Par temps couvert, elle revêt une robe d'un magnifique gris bleuté. La féerie qu'elle offre dès que le vent pousse des nuages épars dans le ciel est en fait assez fatigante pour les yeux. Elle provoque parfois, chez certains individus peu habitués, des vertiges, une sorte d'ivresse, et même un état fébrile pouvant être accompagné de courtes périodes de délire ; les guérisseurs nomment ces troubles le « mal lumière » ! Certains coucheurs de soleil donnent à la cité une fabuleuse couleur incarnat. La nuit, les murs sont d'un noir d'encre, mais là où les lanternes éclairent les rues apparaissent de larges taches frémissantes de couleur orangée. Enfin, les maîtres lumière ont élevé leur art au point de pouvoir transformer l'intérieur de la plus humble des chaumières en véritable palais, juste à l'aide de deux ou trois lampes judicieusement placées !

Pierres précieuses

Les pierres précieuses circulant dans l'île ont diverses origines. Les plus rares, les plus prisées, et donc celles qui ont la plus grande valeur, sont les diamants, les rubis et les saphirs. Or, ces trois variétés viennent d'ailleurs. Les diamants ont été introduits à Malienda par les espions du Prince d'Ombre. Les rubis et les saphirs également, mais ceux-ci, en plus, ont été apportés par les Mahoteks, lesquels les tenaient des Swangs. Parmi les diamants, les plus recherchés sont ceux de couleur rouge ou noire. Hélas, il y en a tellement peu qu'il est tout à fait exceptionnel de pouvoir en acquérir. Les collectionneurs qui les détiennent les gardent jalousement au fond de coffres réputés inviolables ! D'un point de vue prix, viennent ensuite les émeraudes, les topazes et les opales, surtout celles que l'on nomme « opales de feu », parce que le jeu de leurs couleurs donne des reflets de flammes. Les émeraudes se trouvent dans les collines des Pays lanaïdes. Les topazes, quant à elles, habituellement

incolores, parfois roses, jaunes ou bleues, se mêlent aux dépôts d'alluvions de la rivière Magadir, en Pays karaïdes. Les opales, comme les diamants, ont été amenées par les armées du Prince d'Ombre. Très appréciées, citons encore les turquoises, les améthystes, les aigues-marines, les héliodores et les morganites. La plupart des gisements de ces pierres se situent aussi en Pays karaïdes et Lanaïdes.

Pure Magie

Il n'y a que deux gisements de Pure Magie sur l'île de Malienda, d'où leur extraordinaire importance. Le premier se situe dans la montagne environnant la rivière Silian, assez profondément à l'intérieur, et le deuxième, découvert récemment, dans celle qui sépare la région des Sables du reste de l'île. Par peur des Pirates formores, basés non loin de là, cette découverte a été tenue secrète jusqu'à maintenant. Il est à craindre, en effet, que les Formores n'aient le désir de se rendre maîtres du gisement dès l'instant où ils auront connaissance de son existence !

Sel

Le sel est bien sûr utilisé en cuisine, mais il permet aussi de conserver les aliments (salaisons). Il provient de marais salants situés le long des côtes des Pays de Guet, karaïdes, odaïles et lanaïdes.

Autres ressources

Les autres ressources sur lesquelles peuvent compter les Maliends concernent l'agriculture, l'élevage, la chasse et la pêche.

Agriculture

En théorie, la terre appartient aux hommes qui la travaillent. Même si cela reste vrai dans un certain nombre de régions, l'évolution des techniques a engendré une classe de grands propriétaires terriens pour lesquels œuvre toute une population de paysans moins riches. Parmi ces derniers, les mieux nantis louent la terre sur laquelle ils s'échinent, tandis que les plus défavorisés, n'ayant ni matériel, ni semence, ni bétail à eux, remettent environ la moitié de leur production en échange de ce que les « Exigeants » leur prêtent. De même, l'expansion agricole a modifié le paysage des campagnes. De vastes champs supplantent progressivement les lopins de terre, enclos par des murets de pierre, que les Maliends ont toujours connus.

Les cultures céréalières regroupent celles du blé, de l'orge, du seigle, du clute et de l'avoine. La première est aussi la plus importante. C'est grâce à elle, tout particulièrement dans les villes où les boulangers ont fait de leur métier un art, que vos aventuriers pourront se régaler en accompagnant leurs repas d'un excellent pain blanc. Et puisque nous évoquons ce sujet, sachez que les Maliends sont de bons vivants, quelle que soit leur origine, grands buveurs de bière, faite à partir de l'orge, et grands amateurs de vin. La culture de la vigne prend place principalement dans la vallée de Lourilie, en Pays ilylioles, et dans une moindre mesure le long de la côte au sud-ouest de la ville de Malienda. D'autre part, les Maliends sont



passés maîtres dans l'élevage des abeilles, ce qui leur permet d'obtenir de la cire, mais surtout ce miel à partir duquel ils font de l'hydromel, le « nectar des dieux » ! Les Gaëls et les Mahoteks ont une véritable passion pour les chevaux. Plus encore, à leurs yeux ces animaux sont indissociables de la notion de prestige à laquelle les Maliends sont tellement attachés. Ainsi, l'importance de la tribu est liée à la valeur de son haras. Notons que Malienda importe des chevaux azeans de l'archipel d'Antaluve, rapides et robustes, afin d'améliorer la race originaire de l'île.

Hormis les chevaux, les Maliends élèvent aussi des boeufs, des vaches, des porcs (qui en fait ressemblent à des sangliers), et des moutons. Leur viande, ajoutée aux produits de la chasse et de la pêche, de la cueillette des fruits sauvages, vient compléter une alimentation déjà riche en céréales et en légumes. Une petite partie des épices provient des Pays illyloies, le reste devant être importé de l'archipel d'Antaluve. Notons encore que la laine des moutons sert à confectionner de chauds vêtements, les plus habiles dans ce domaine étant sans conteste les tisserands gaëls.

Commerce

Un commerce important a lieu entre les différentes régions de Malienda. Pour cette raison, l'île bénéficie d'un excellent réseau de communication, et, abstraction faite des aléas du climat, il est possible d'aller à peu près partout dans de bonnes conditions, que ce soit par voie de terre ou voie d'eau. Notons qu'en empruntant les axes principaux, il est possible d'accomplir une cinquantaine de kilomètres par jour. Ainsi, pour aller de Hom'Sock, en Pays karaïdes, jusqu'à Malienda, il faut compter une dizaine de jours de trajet, et de Leila à Hokais, d'est en ouest, environ vingt jours.

Monnaie

L'utilisation de la monnaie n'est pas très répandue dans les campagnes, où l'on préfère encore faire usage du troc. Elle l'est beaucoup plus dans les villes, en particulier au sein des cités cosmopolites. L'or étant généralement réservé aux grands échanges commerciaux, entre régions ou archipels, dans la vie courante la monnaie se compose de pièces d'argent et de pièces de bronze.

Pièce d'or : soleil (10 lunes)

Pièce d'argent : lune (10 besins)

Pièce de bronze : besin

20 besins (ou 2 lunes) constituent le salaire journalier d'un Maliend moyen. Besin est un terme qui qualifie aussi les personnes les plus défavorisées, les malheureux. L'expression « Cela ne vaut pas un besin ! » signifie que l'objet dont on parle n'a aucune valeur !

Industrie

Il n'est guère de domaines dans lesquels les artisans maliends n'excellent pas. Passer maîtres dans le travail des métaux et du bois, forgerons, orfèvres, menuisiers, charpentiers, mais aussi tisserands, bouslangers et cuisiniers émérites, ils ne cèdent en talent qu'aux potiers, verriers et carriers de l'archipel d'Antaluve. Leur activité contribue à rehausser le niveau de vie de l'ensemble de la population. D'autre part, la formation de grandes villes a favorisé le regroupement des artisans en corporations, lesquelles ont donné naissance à des guildes influentes, telle que celle des marchands.

Habitat

Construite à l'aide de bois et de torchis, la maison du paysan reste de conception assez primitive. Elle ne comprend qu'une seule grande pièce, meublée som-

mairement, dans laquelle les bêtes circulent librement. Son toit est fait de chaume, avec un trou permettant à la fumée du foyer de s'échapper. Les ouvertures consistent en une porte et une fenêtre; cette dernière, parfois tendue de parchemin huilé, peut être fermée à l'aide d'un battant de bois. Les céréales sont engrangées dans des silos creusés à même le sol. Bien que le décor ne semble pas s'y prêter, c'est pourtant là que se déroule l'essentiel de la vie familiale, dans une atmosphère agréable. En allant vers le nord de l'île, partie autrefois durement touchée par les pluies toxiques, le voyageur pénètre dans des régions au climat plus rigoureux. Le toit des demeures est alors couvert de tuiles en bois, et même de gazon poussant sur des pierres plates, tandis que les murs atteignent deux mètres d'épaisseur. Autre originalité, l'intérieur peut avoir la forme d'une excavation à laquelle on accède par quelques marches.

Les dépendances sont le privilège des Exigeants. Leur maison comporte plusieurs pièces, dont un cellier et un grenier. Cette demeure, le plus souvent, a l'apparence d'un petit fortin protégé par un fossé et une palissade.

La maison gaélique, mis à part d'être ronde, ne présente pas de particularités supplémentaires à celles que nous venons d'énoncer. Les Gaëls habitent des fermes isolées, comme les Barbares, ou dans des villages fortifiés. Les Barbares aiment à vivre en communauté, dans de grandes demeures d'une dizaine de mètres de long, avec un toit en forme de bateau retourné, et des murs épais. Les Mahoteks, quant à eux, ont un mode de vie radicalement différent de celui des autres peuples. Ils vivent dans des yourtes, de grandes tentes constituées d'une toile de feutre tendue sur une armature en bois, cylindrique, coiffées d'une calotte conique percée d'un trou pour la fumée. Nomades, ils défont et refont leur maison, la transportant avec eux au gré de leurs pérégrinations. Pour finir, les Haddelines vivent dans des huttes bâties dans les branches des arbres, parfois même à l'intérieur des troncs.

Le regroupement des maisons offre une meilleure protection face aux brigands. Les villages peuvent avoir une vocation agricole, minière, commerciale et même religieuse. Leur population varie entre cinquante et trois cents personnes. Les villes, pour leur part, servaient autrefois de refuge pour les populations environnantes. Les plus importantes forment maintenant de grands centres d'habitation, situés aux croisements commerciaux de l'île. Hormis Sangor et M'Del, toutes connaissent actuellement un essor prodigieux. C'est là que se déroulent les grands marchés, les fêtes religieuses les plus fastueuses, là que se regroupent les artisans, là encore qu'est frappée la monnaie.

Les peuples

La situation dans l'île est loin d'être simple. La paix relative dont elle jouit cache en réalité un grand nombre de problèmes, à commencer par ceux que pose la cohabitation sur un même territoire de peuples aux traditions parfois fort différentes. Mais cela n'est pas tout ! Ces peuples eux-mêmes sont divisés en royaumes, tribus, clans, factions de toutes sortes, dont l'entente et la cohésion relèvent essentiellement d'une communauté d'intérêts, tant écono-

mique que stratégique. L'équilibre est fragile! Quel que soit l'endroit, un simple incident semble pouvoir déclencher la guerre!

Les Maliends

Population

Le terme Maliend présente l'inconvénient d'être utilisé pour désigner tout à la fois la population de l'archipel, de l'île et de la ville de Malienda. En fait, c'est aussi le nom sous lequel on regroupe les personnes dont le mode de vie diffère notablement de celui de leurs ancêtres. Il s'agit généralement des habitants des cités cosmopolites et des Sang-mêlés. Les choses étant ce qu'elles sont, nous espérons que vous vous y retrouverez.

Les Sang-mêlés sont issus de la rencontre des différents peuples qui occupent l'île. A

ce sujet, un phénomène des plus intéressants s'est produit en Pays karaïdes. Dans cette région, la cohabitation harmonieuse des Gaëls et des Mahoteks a donné naissance à une population qui s'est progressivement individualisée, pour finalement dominer son milieu d'origine. Cette population est communément désignée sous le nom de Karbade. A l'opposé, les Elfes sont peu enclins à s'unir avec les représentants d'autres races, tout comme il ne doit pas y avoir sur Malienda plus de quelques centaines de Sang-mêlés descendant des Hommes-crapauds!

Organisation sociale

Si le développement agricole a favorisé l'ascension de la classe des marchands et l'expansion des villes, ces dernières n'ont pas toutes connu le même essor, Malienda étant à ce titre un exemple d'épanouissement idéal. A la fois port maritime et fluvial, elle jouit d'une situation géographique exceptionnelle. De plus, elle détient le monopole d'un commerce tout à fait original, celui de la pierre-lumière, et les plus grandes foires de l'île se déroulent entre ses murs. C'est aussi un centre culturel et religieux de grande renommée!

D'emblée, les villes apparaissent en marge des sociétés traditionnelles. Les citadins ont un mode de vie qui ne peut s'accommoder de lois ancestrales trop contraignantes. On les voit se regrouper pour assurer la défense de leurs intérêts, les marchands pour que leurs caravanes soient protégées, les artisans afin de contrôler la quantité et la qualité de leur production. Les corporations et les guildes sont nées de ces regroupements. Tout d'abord, elles ont joué un rôle d'entraide au niveau social, puis ont tendu à pourvoir la cité d'institutions administratives et judiciaires adaptées à leurs desiderata, en un mot à la rendre indépendante. Bien sûr cette émancipation n'est pas allée sans mal, les pouvoirs en place s'y étant opposés, et la seule à l'avoir obtenue à ce jour est encore une fois Malienda. Bakar, Avassais, Kirrioul, bénéficient d'une certaine autonomie économique et judiciaire, mais doivent se soumettre en matière de finances et d'organisation militaire aux décisions des instances de leurs royaumes respectifs. En la circonstance, le rapport des forces, et plus encore l'argent sont déterminants! D'autres tentatives d'indépendance, comme à Leïla ou à Hom'Sock, n'ont jamais vu le jour ou bien ont été sévèrement réprimées. Notons encore qu'à Astence et Mascar, villes commercialement moins développées, les mar-

chands sont rares. Les artisans vendent eux-mêmes le produit de leur travail.

La ville de Malienda est dirigée par un prévôt des marchands, lequel est assisté par un conseil de douze personnes issues des différentes couches de la société. Cette répartition égalitaire mérite d'être notée car elle est unique en son genre. Partout ailleurs, les marchands dominent à outrance les artisans et les gens du peuple. Ils contrôlent l'économie parce qu'ils achètent les matières premières et vendent les produits qui en résultent. Grâce à cela, ils accèdent tout naturellement aux responsabilités importantes! Plus encore, nous assistons depuis quelques années à la formation d'une oligarchie regroupant les familles les plus puissantes. A l'intérieur de celles-ci, pouvoir et argent se transmettent de père en fils. Malgré tout, il est encore possible de s'introduire dans ce cercle très fermé pourvu que l'on ait suffisamment de fortune!

Bien que dans toutes les villes ils soient les plus nombreux, les artisans n'ont pas su tirer parti de la situation. Contrairement aux marchands, seule une minorité d'entre eux est parvenue à s'élever socialement. A leur décharge, notons que leurs corporations édictent des règlements qui, s'ils protègent la clientèle en lui garantissant une certaine qualité et stabilisent un marché encore fragile, freinent grandement la créativité. Les ouvriers, compagnons et apprentis, mal rémunérés, connaissent des conditions de vie difficiles et précaires. Ils sont de loin les plus mal lotis, surtout lorsqu'ils travaillent dans une grande cité.

Ce résumé ne tient pas compte de l'influence des organisations que nous décrivons plus loin. Il faut bien l'avouer, certains cas de figure sont durs à analyser. Notons toutefois qu'un grave conflit oppose la Guilde des marchands à la secte des Frères bramanes!

Religion

Tout en vénérant la plupart des dieux, les citadins ont une prédilection pour certains d'entre eux. Sadjû, Méline et Galalie ayant déjà été décrits, nous nous contenterons ici de parler d'Anna Camélie et de Murkor, héros déifiés voici cent cinquante ans!

Anna Camélie bénéficie d'un culte très répandu. Les statues qu'on lui élève montrent une jeune femme d'une grande beauté, vêtue d'une splendide armure, brandissant vers le ciel une épée dont la garde est en forme d'ailes déployées. En tant que guerrière, elle est la déesse tutélaire de l'île. En tant que prêtresse, elle lutte contre l'injustice et veille à ce que les hommes respectent les dieux. Progressivement, le peuple a fini par lui prêter des vertus qu'elle ne possédait pas forcément à l'origine. De ce fait, elle est souvent sollicitée mal à propos.

Murkor, dieu du crime et patron des voleurs, parce qu'il fut le plus fidèle compagnon d'armes d'Anna Camélie, jouit encore à ce jour d'un statut et d'une popularité tout à fait exceptionnels. La justice, par exemple, ne peut pénétrer dans les petits sanctuaires qui lui sont dédiés. Ces derniers, généralement bâtis à la périphérie des quartiers malfamés des grandes cités, servent de refuge aux réprouvés, et de lieu de culte à toute une population que la perspective d'adorer Koroulkaï ou Uklan n'enchantait guère, mais qui a néanmoins besoin d'un dieu susceptible d'exaucer certaines prières! Notons, pour finir, qu'il n'existe aucune représentation de Murkor, mais qu'on l'imagine plutôt petit, vêtu d'une longue cape bleu nuit, avec un fez sur la tête!

Guerre

Dans beaucoup de grandes villes, par souci d'indépendance, la population acquitte une taxe afin de rétribuer elle-même les hommes d'armes qui assurent sa protection. Cette taxe sert aussi à entretenir la muraille d'enceinte de la cité.

L'armée maliende n'est pas la plus puissante, mais elle est redoutable dès qu'il s'agit de défendre ou de prendre une place forte. Elle possède des balistes, des trébuchets, des catapultes, et un corps de génie particulièrement efficace. Son corps de sapeurs, quant à lui, est passé maître dans l'art de creuser des galeries, d'édifier des ponts, et même de détourner le cours des rivières afin de provoquer des inondations.

Les Gaëls

Population

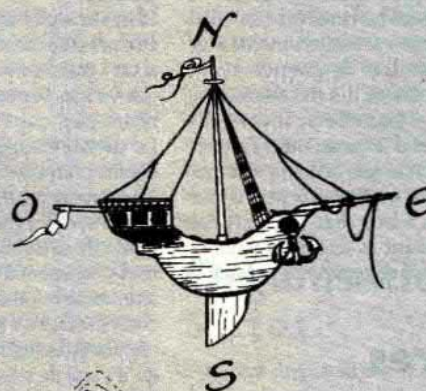
Pour la plupart, les Gaëls portent les cheveux longs, attachés sur la nuque, et de belles moustaches tombantes. Ils peuvent être bruns, blonds ou roux, et l'on en rencontre de toutes les statures. Ils sont courageux et vantards. Leur comportement cherche invariablement à susciter le respect et l'admiration d'autrui. Tout ce qui frappe l'imagination, les actes héroïques et ceux qui en sont à l'origine, trouve grâce à leurs yeux. D'un naturel plutôt individualiste et indiscipliné, ils sont dans le même temps francs et loyaux. Par le passé, la guerre contre le Prince d'Ombre a prouvé qu'ils étaient capables de se mobiliser pour une grande cause. En contrepartie, ce conflit les a rendus particulièrement méfiants!

Organisation sociale

La nation gaëlle comprend six royaumes, sur le territoire desquels vit généralement une dizaine de tribus. Nous avons vu précédemment combien la paix dans l'île pouvait être instable, tout en constatant que cette situation n'était pas due nécessairement à des rivalités entre peuples. Ainsi, l'histoire a de nombreuses fois prouvé que les Gaëls pouvaient se battre entre eux avec acharnement! Force est de regretter que ces puissants liens de solidarité qui existent au sein de chaque famille et de chaque tribu, ne s'étendent pas au-delà!



Malienda



Par tradition, la nation gaëlle a toujours eu un souverain. Autrefois, l'autorité de celui-ci s'étendait sur l'ensemble des royaumes, alors qu'aujourd'hui c'est à peine si on le sollicite pour servir d'intermédiaire au niveau diplomatique. C'est sous sa bannière pourtant que tous se rassembleront lorsque l'île sera menacée!

Au sein de la société gaëlle, à l'instar du phénomène citadin, la classe des marchands tend à se développer. Cependant, les prêtres et les chevaliers restent les véritables détenteurs du pouvoir.

Religion

La classe des prêtres prédomine depuis la guerre contre le Prince d'Ombre, époque où elle prit l'ascendant sur celle des guerriers. Elle est représentée par la secte Anna Camélie, et comprend principalement des

prêtres-guerriers, des devins et des guérisseurs. Si elle détenait à l'origine un rôle militaire important, ce n'est plus le cas à présent. À l'exception des Gardiens du Sanctuaire, une centaine tout au plus, les prêtres d'Anna Camélie n'ont plus de combattants que le nom!

Les Gaëls honorent tout particulièrement Thorn, Brugg et Fulia. Leur religion, comme leur magie d'ailleurs, est essentiellement tournée vers la nature. Suivant la région, leurs sanctuaires prennent l'aspect de clairières au milieu des forêts, d'arbres, de sources, de rivières et de lacs, de pierres dressées et même de montagnes. Le culte comprend des chants, des danses et des musiques sacrées. Les prêtres offrent aux dieux des objets précieux et des armes, qu'ils déposent en des endroits connus d'eux seuls. Ils procèdent à des sacrifices d'animaux et parfois, en l'honneur de Fulia, à des sacrifices humains!

Guerre

La classe des guerriers, même si elle reste auréolée de prestige, n'en a pas moins perdu bon nombre de ses prérogatives. A sa tête se trouvent les chevaliers, véritable aristocratie militaire dont l'élite est représentée par les chevaliers d'Harad, tandis que les chasseurs forment l'essentiel de ses troupes. Certains événements, décrits plus loin, devraient lui permettre de revenir au premier plan!

Les guerriers gaëls, quoi qu'ils en disent, égalent en sauvagerie leurs homologues barbares et mahoteks! Les chasseurs n'hésitent pas à se battre à moitié nus, le corps couvert de peintures de guerre. Avant d'engager le combat, ils poussent des cris effroyables, entrechoquent armes et boucliers, toutes ces manœuvres ayant pour but d'impressionner l'adversaire. De plus, ils tranchent la tête de leurs victimes afin d'en faire des trophées qu'ils accrochent à leur ceinture, à leur cheval ou à leur char. Les légendes prétendent qu'en possédant la tête d'un ennemi valeureux, on gagne aussitôt une partie de sa force et de sa renommée!

Les Barbares

Population

Ils sont plus grands et plus forts que tous les autres habitants de l'île, supériorité qu'ils ne manquent pas de faire valoir dès que l'occasion se présente. Ils se rasant souvent le crâne de façon à ne conserver



qu'une longue queue de cheval. Comme les Gaëls, ils portent la moustache. Ils sont blonds. On les dit brutaux, goinfres, cupides, roués, mais ces caractéristiques ne s'appliquent qu'à une faible minorité d'entre eux. En réalité, ils sont intrépides et entreprenants, rusés et fins stratèges. Comme les autres peuples, ils ont une grande soif de gloire!

Organisation sociale

Chez les Barbares, les liens de solidarité entre individus sont encore plus forts qu'ailleurs, comme sont encore plus prononcées les rivalités entre clans! Pour preuve, la coutume qui veut que les membres d'une même famille, au sens large du terme, se jurent fidélité en mélangeant leur sang après s'être taillés les veines! Pour preuve encore, les effroyables « vendettas » qui découlent de ce rituel. Une insulte faite à l'un rejait sur toute la famille, qui n'a alors de cesse de se venger, non seulement du coupable mais aussi du clan auquel il appartient. Et ainsi de suite, certains affrontements pouvant durer pendant des générations. Les spécialistes affirment même que les Barbares auraient tôt fait d'envahir toute l'île s'ils ne mettaient tant d'application à s'entre-tuer! Rien d'étonnant en tous cas à ce que les Pays odaïles comportent neuf petits royaumes, farouchement indépendants, et non pas un seul comme beaucoup le pensent!

Bien sûr, suite à cette description, certains seront étonnés d'apprendre que la nation barbare a elle aussi un « grand roi ». Mais, comme chez les Gaëls, celui-ci a vu son pouvoir diminuer au fil du temps, pour n'être plus que l'ombre de ce qu'il fut à l'origine. La société de ces intrépides navigateurs réserve d'autres surprises. Par exemple, elle n'a pas de prêtres à proprement parler, ce rôle étant tenu par les chefs de clans, et ses guerriers se transforment en paysans lorsqu'ils ne combattent pas. Ils travaillent alors la terre et s'occupent d'élevage. Les marchands et les artisans commencent tout juste à apparaître comme des classes sociales à part entière. Pour finir, les Barbares ont des esclaves, ce qui ne manque pas, surtout lorsqu'il s'agit de prisonniers de guerre, d'aviver l'hostilité des autres peuples à leur égard!

Religion

Les Barbares ont un contact particulier avec leurs dieux, Thorn, Neöd et Iorgün. Même s'ils en ont

besoin, ils n'ont pour eux que le respect qu'ils méritent. Si les dieux veulent qu'un culte leur soit rendu, qu'ils se montrent à la hauteur, en commençant par accomplir ce qu'on leur demande! Sinon gare! Une divinité trahissant la confiance du peuple est aussitôt mal considérée, voire carrément invectivée et rejetée jusqu'à ce qu'elle ait rectifié son comportement! Les lieux de culte, comme chez les Gaëls, épousent les formes de la nature (clairière, source, etc.). Les offrandes sont presque les mêmes, la principale différence venant de la plus grande fréquence des sacrifices d'hommes et d'animaux!

Guerre

Les Barbares apparaissent aux yeux de beaucoup comme des sauvages assoiffés de sang! Pourtant, il n'en est rien. Ce sont certes de redoutables guerriers, aussi dangereux sur terre que sur mer, individuellement qu'en groupe, mais pas plus primitifs ou incultes que d'autres.

Par exemple, lors des grandes batailles passées ils se sont souvent montrés mieux organisés que les Gaëls, et meilleurs stratèges. On a vu leur infanterie, formée en lignes serrées, non seulement résister à la charge des chevaliers, mais pourfendre hommes et bêtes à l'aide de lourdes haches de guerre, et leur cavalerie, heureusement peu nombreuse, accomplir des prodiges. Et si l'on connaissait leur suprématie sur l'océan, il n'était venu à l'idée de personne que ces incroyables navigateurs seraient capables de remonter le cours des fleuves afin de frapper leurs ennemis au cœur même de l'île. Il fallut, raconte-t-on aussi, toute la bravoure des guerriers-magiciens gaëls pour contenir les assauts des terrifiants « berserks » barbares!

Les Mahoteks

Population

Plus petits que la moyenne, les Mahoteks sont par ailleurs trapus et robustes. Ils ont les cheveux noirs et la peau brune, un visage plat aux pommettes saillantes, les yeux bridés. A leur actif, l'on peut mettre un esprit subtil et pénétrant. Ils font preuve aussi d'une grande tolérance vis-à-vis des autres peuples. Leurs détracteurs les accusent de privilégier la ruse pour parvenir à leurs fins. Critique fondée, mais qui n'enlève rien à leur bravoure, et ne les empêche pas d'être loyaux et fidèles en amitié, ainsi que de détester le mensonge et l'hypocrisie. Pour finir, ils sont peut-être encore plus méfiants que le reste des Maliends!

Organisation sociale

Mis à part quelques tribus vivant dans les montagnes environnantes, tous les habitants du Pays mahotek sont réunis au sein d'un seul et grand royaume, lequel est dirigé par un monarque absolu. Pour l'essentiel, leur nation est composée de guerriers, auxquels vient se mêler une minorité de chamans et de marchands.

Contrairement aux Mahoteks de l'archipel d'Alikir, devenus sédentaires après avoir découvert l'agriculture, ceux de Malienda vivent en nomades. Ce sont des chasseurs et des éleveurs. Leur existence entière est régie par la « Yassag », un ensemble de lois et d'interdits qu'il est excessivement dangereux de transgresser. Le faire coûte généralement la vie! Ce code, qui couvre aussi bien les rituels religieux que les



règles de la politesse, ne s'applique heureusement pas aux étrangers, du moins pas dans toute sa rigueur. L'ignorance des coutumes n'est pas un crime, et les Mahoteks admettent volontiers que l'on puisse commettre une erreur !

Religion

Les Mahoteks sont animistes. A leurs yeux, les choses comme les êtres possèdent une âme. Ils vénèrent des figurines de feutre symbolisant les esprits de la nature, tels ceux des montagnes, des rivières ou des arbres. En fait, ils entretiennent avec leur environnement un rapport très étroit. Chaque Mahotek est lié à un totem, c'est-à-dire à un animal avec lequel il a des affinités. Ce totem, dans certains cas, peut conférer des pouvoirs magiques. Bien qu'ils soient toujours restés fidèles à leurs croyances d'origine, les Mahoteks ont adopté certaines divinités de l'archipel. En particulier, ils considèrent Koroulkaï, Brugg et Aliothar comme les « Grands Esprits » de la montagne, de la plaine et du vent. Notons qu'ils attachent une importance toute particulière au sang, à l'eau et au feu. Ils sont nés, disent-ils, de l'union du Loup bleu et de la Biche fauve, le ciel et la terre.

Guerre

Les Mahoteks sont réputés pour leurs talents de cavalier. Par exemple, ils sont suffisamment habiles pour pivoter sur leur selle, alors qu'ils sont au galop, afin de décocher des flèches sur les adversaires qui les poursuivent. Lors des batailles, ils évoluent par petites unités capables, tout en conservant une formation compacte, d'effectuer des manœuvres incroyables. Fabuleux cavaliers, redoutables archers, ce sont aussi de dangereux combattants au corps à corps. Grâce au savoir de leurs chefs, ils ont de nombreuses fois mis en déroute des armées de loin supérieures en nombre. De plus, leurs espions sont parti-

culièrement efficaces. Passer derrière les lignes ennemies pour obtenir des renseignements, ou saper le moral des troupes adverses à l'aide de fausses rumeurs n'a plus de secret pour eux.

Les cavaliers mahoteks possèdent un corps de messagers. A l'heure actuelle, ces derniers officient dans toute l'île, moyennant rétribution bien sûr. Montant d'excellents chevaux, disposant d'un système de relais permettant d'en changer régulièrement, défiant s'il le faut les plus terribles intempéries, ils sont capables de parcourir deux cent cinquante kilomètres par jour !

Les Haddelines Population

Les Haddelines sont légèrement moins grands que les humains, mais plus sveltes. Ils ont les cheveux blonds ou châtain, rarement noirs ; comme beaucoup de gens sur l'île, ils préfèrent les porter assez longs, ce qui accentue la beauté de leurs traits. On leur prête une intelligence vive, beaucoup de courage, de sang-froid et d'adresse. Par contre, on leur reproche un manque d'expansivité en dehors du cercle de leurs proches, une propension à montrer de l'orgueil, et parfois un trop grand scepticisme. Leur race est très ancienne. Peut-être ceci explique-t-il cela ?

Organisation sociale

Avec les Haddelines, nous abordons la société la plus démocratique de l'île. Ici, le roi est élu par l'ensemble de la population, comme le conseil des anciens de chaque village l'est par tous ses habitants. Ici encore, il n'y a pas de dirigeants mais des « guides » capables de mener le royaume sur les voies de la sagesse et de la paix. D'ailleurs, les tribus qui le constituent, pourtant nombreuses et indépendantes, vivent en totale harmonie les unes avec les autres. Et s'il y eut une époque de trouble et de discorde, laquelle amena à une scission du peuple elfique, celle-ci est résolue depuis longtemps. Hélas, hors du Pays du Roi Ours, cette société égalitaire n'est un exemple que pour de rares érudits. Beaucoup de gens, en effet, ne souhaitent pas qu'elle « contamine » les autres parties de l'île. Les Haddelines l'ont bien compris, eux qui vivent le plus possible en autarcie !

Religion

Société peu hiérarchisée au niveau politique, elle ne l'est pas du tout d'un point de vue religieux. Les Haddelines estiment qu'un intermédiaire n'est d'aucune utilité lorsqu'on s'adresse à un dieu. Les rituels, en particulier ceux qui visent à frapper les esprits par leur mise en scène, empêchent la pensée de s'élever. La forêt n'est-elle pas le lieu idéal pour se recueillir ? Le vent dans les frondaisons n'est-il pas le plus beau des chants ? En fait de lieux de culte, les Haddelines se contentent de se réunir à certains endroits qu'ils apprécient particulièrement. Là, chacun prie le dieu qu'il désire, et l'honore à sa façon. Le peuple du Roi Ours vénère tout particulièrement Aliothar, Méline et Brugg, cette dernière en tant que déesse de la forêt.

Guerre

Il n'y a pas de véritable armée chez les Haddelines. Ce qui ne signifie pas, précisons-le tout de suite, que ces derniers ne savent pas se battre. Bien au contrai-

re ! Simplement, tout dans leur mode de vie s'oppose à ce qu'une pareille organisation puisse exister. Et puis, si un danger devait poindre, les Haddelines sauraient se rassembler afin de l'affronter. L'art de combattre procède donc d'un apprentissage personnel, que de nombreux individus, hommes et femmes, effectuent dès leur plus jeune âge. Aussi bons archers que les Mahoteks, ce qui n'est pas peu dire, ce sont aussi d'honorables combattants au corps à corps, imbattables dès qu'ils évoluent en forêt. Ne dit-on pas de leurs guerriers-magiciens qu'ils ont le pouvoir de courir au sommet des arbres, de disparaître dans les troncs, et de se transformer en buissons !

Divers Statut des femmes

Les femmes n'ont pas le même statut suivant le peuple auquel elles appartiennent, les plus mal loties étant indéniablement celles d'origine barbare et mahotek. Elles ont peu de droits et peu de libertés. Exemple édifiant, sachez que dans la partie est de l'île les femmes adultères sont punies de mort, alors que la société encourage leurs époux à pratiquer la polygamie. Les femmes mahoteks nettoient et entretiennent l'équipement des guerriers, à l'exception de leurs armes. Les Barbares gèrent les terres du domaine familial, et prennent les décisions afférentes à ce sujet pendant l'absence de leurs conjoints. Pour noir qu'il soit, ce tableau les montre par ailleurs habiles conseillères, parfois combattantes émérites et courageuses. Notons encore que chez les Barbares la divination leur est réservée.

La situation des femmes gaelles paraît déjà meilleure. Leur avenir, d'un point de vue conjugal, dépend du milieu social dont elles sont issues. S'il est plus élevé que celui de leurs époux, les voilà chef de famille. En quelque sorte, à la maison ce sont elles qui portent les braies ! D'autre part, il est assez courant de les voir combattre et s'illustrer sur les champs de bataille. Trois d'entre elles, en comptant la reine des Fianna, dirigent des royaumes. Il s'agit d'Orlane, pour les Terres maliendes, qui est aussi la souveraine de la nation gaelle, et d'Anna Lydie, la grande prêtresse des Terres Anna Camélie.

Quant aux femmes haddelines, nous n'en dirons que deux mots. Deux mots seulement car au sein de la société elfique l'égalité des sexes est un fait acquis. Il n'est même pas sûr qu'un jour cet aspect des relations humaines fut un sujet de discussion. En conclusion, apprenez que les Haddelines s'unissent dans la plus stricte intimité, avec les étoiles pour seules témoins, et que leur union dure ce que dure leur amour !

Organisations Sectes

Il y a cent cinquante ans, le conflit opposant les forces du Dieu sombre à celles de Malienda engendra la formation de plusieurs sectes secrètes. Les deux plus importantes existent encore de nos jours. Elles comptent parmi les organisations qui parviennent à influencer de façon significative sur l'ensemble de la politique et de l'économie de l'île.

● La secte Anna Camélie, créée par l'héroïne elle-même, avait pour objectif de contre-carrer les agissements des espions du Prince d'Ombre infiltrés dans la société maliende. La guerre terminée, elle conserva un rôle de surveillance qui se mua avec le temps en responsabilité politique. De nos jours, beaucoup de gens considèrent que son pouvoir dépasse celui de toutes les autres organisations, Chevaliers d'Harad, Frères bramanes ou Guilde des marchands. Quelle que soit la valeur de cette assertion, elle indique combien la religion est importante dans l'île. Les prêtres-guerriers qui dirigent la secte, gouvernent aussi les Terres Anna Camélie.

● La secte des Frères bramanes, qui était à l'origine une simple association de voleurs et d'assassins, gagna son statut de confrérie grâce à l'un de ses chefs. Murkor se battit héroïquement aux côtés d'Anna Camélie,

pour disparaître dans des circonstances mystérieuses une fois la guerre finie. Comme la guerrière-prêtresse, il fut alors déifié ! Par ailleurs, la lutte que menait la secte contre le Prince d'Ombre lui valut d'être tolérée, et même de jouir à l'occasion d'une certaine immunité. Aujourd'hui encore, les Frères bramanes sont prêts à prendre les armes contre tout ennemi menaçant Malienda. (Cet engagement indéfectible se montrerait très utile en cas de crise !) La secte gouverne ouvertement les Pays bramanes. C'est une redoutable puissance occulte partout ailleurs !

● La secte de la Lune rousse n'a que quelques semaines d'existence*. Son but est de reconstituer rapidement l'ancien réseau d'espions d'Anna Camélie. Nous verrons plus loin pour quelles raisons !

Guildes

La Guilde des guetteurs fut créée à l'époque des pluies toxiques. Installés au sommet de hautes tours de pierre que l'on s'était empressé de construire un peu partout, les guetteurs avaient pour mission d'observer le ciel afin d'y déceler les nuages nocifs. Prévenue par eux, la population avait le temps de gagner des abris souterrains en cas de danger. Bien que la lune continue d'être « rousse », les pluies toxiques ont pratiquement cessé à l'heure actuelle. Il n'y a donc plus de réel problème écologique. Malgré tout, la guilde étudie toujours les variations climatiques afin d'informer voyageurs et paysans sur les risques d'intempéries. De plus, les maîtres guetteurs officient en tant que conseillers auprès des souverains de nombreux royaumes.

Même si les Barbares ont gardé secrète leur connaissance de la mer, nul ne contestera que la navigation, dans la partie nord de l'archipel, s'est considérablement développée depuis leur venue. Grâce à eux, par exemple, un commerce important a lieu aujourd'hui entre Malienda, Harad et Antaluve. En contrepartie, les Barbares ont le contrôle de la Guilde des navigateurs, et le quasi-monopole de la marine maliende.

Rares sont ceux, en dehors des navigateurs, à posséder des cartes de l'archipel. Il arrive parfois qu'un érudit ou un marchand en ait une, mais générale-

ment il s'agit d'un document grossièrement tracé, comportant de graves erreurs. Reste la Guilde des navigateurs. Si vous désirez consulter une carte, ou plusieurs, vous devez tout d'abord prendre rendez-vous avec un maître cartographe. A cette occasion, on vous informe des tarifs en vigueur. Tout entre en ligne de compte : le nombre des cartes consultées, leur rareté, la longueur de l'entretien. Vous constaterez à cette occasion avec quelle facilité une bourse peut se vider ! Après cela, si vous êtes toujours d'accord, il ne vous reste plus qu'à verser un acompte, puis à revenir au jour et à l'heure convenus !

Plusieurs facteurs ont favorisé l'extraordinaire essor de la classe des marchands. Tout d'abord, comme nous venons de le voir, il y eut les progrès de la navigation, puis ceux de l'agriculture, entraînant un accroissement des grandes cités, enfin ceux de l'artisanat. La Guilde des marchands représente vraisemblablement la troisième force de l'île, juste derrière la secte Anna Camélie et celle des Frères bramanes. Comme cette dernière, il est difficile de connaître exactement sa puissance car elle ne la montre pas. Du reste, elle cache aussi l'étendue de ses richesses, de peur sans doute de voir ses rivaux s'élever contre elle. Les marchands, pour la plupart, vivent humblement, agissent discrètement, les caravanes les plus importantes ne circulent, et surtout ne pénètrent dans les villes afin d'entreposer leurs précieux chargements, que de nuit !

Ordres

● L'ordre des Chevaliers d'Harad se situe au sommet de la hiérarchie militaire. Il est contrôlé par les Gaëls, de la même façon que la Guilde des navigateurs appartient aux Barbares. Seuls les plus expérimentés des guerriers, les plus valeureux, peuvent en faire partie. Les Chevaliers d'Harad, que l'on voit parfois voler dans le ciel de Malienda sur le dos de majestueux dragons rouges, jouissent d'un prestige dépassant de beaucoup leur influence réelle dans l'île. Cette situation pourrait évoluer dans un proche avenir !

● Sans avoir pignon sur rue, les sorciers n'en sont pas moins tolérés par la société. En effet, dès la nuit tombée pauvres et riches n'hésitent pas à se rendre chez eux afin de les consulter et louer leurs services. Qu'il s'agisse de problèmes de mauvais voisinage, ou bien de complots politiques, les sorciers savent se montrer efficaces et discrets. Bien sûr, au cours du temps, ce statut particulier leur a permis de tisser une toile dans laquelle tout Malienda pourrait bien un jour être englué !

Arts et joutes

Les arts et les joutes (affrontements sportifs) sont très goûtés sur Malienda, comme le prouve la renommée de l'île des Maîtres Jousteurs et de ses temples des Joutes, comme le prouve aussi le succès obtenu par la Guilde des Danseurs, par les Bardes et les artistes en général.

L'île des Maîtres Jousteurs

Au large de la pointe sud de Malienda apparaît une île peu banale, celle des maîtres jousteurs. En premier lieu, pour toute végétation elle ne possède qu'un maquis rabougri, triste souvenir laissé par une « pluie de feu » (pluie toxique). Ensuite, l'île est consacrée

aux joutes, et la plus grande effervescence règne dans les petits centres urbains qui se sont constitués autour de chacune des « villas » des maîtres jousteurs.

Les bardes

Dans cette société maliende assoiffée de prestige, amoureuse des arts, les bardes occupent tout naturellement une place privilégiée. Il n'est pas un palais, pas un château, même modeste, qui n'abrite l'un d'eux. S'ils n'étaient pas là, bien des informations se perdraient. Personne, par exemple, ne saurait ce qu'il se passe dans les régions les plus lointaines, et les héros resteraient dans l'ombre ! D'ailleurs, ces derniers font tous régulièrement appel aux bardes pour vanter leurs exploits ! Ces poètes ont une telle importance qu'il est très mal vu de les agresser, surtout lorsqu'ils sont désarmés ! Beaucoup utilisent la magie !

Habillement

Cette notion de prestige dont nous avons vu les effets par ailleurs, joue aussi au niveau vestimentaire. Les Maliends, hommes et femmes, aiment à s'habiller d'étoffes aux couleurs vives, à se parer de bijoux, de colliers, torques, bracelets, boucles d'oreilles, fibules, etc. ! Lorsqu'ils peuvent se le permettre, ils les choisissent en or, mais l'ambre est aussi très apprécié. Bien sûr, l'habillement de tous les jours est plus simple, fait de lin, de laine et de cuir.

Hospitalité

Une règle ancestrale veut que l'on ne doive pas refuser l'hospitalité au voyageur qui en fait la demande, surtout lorsque ce dernier s'est fait surprendre par le mauvais temps.

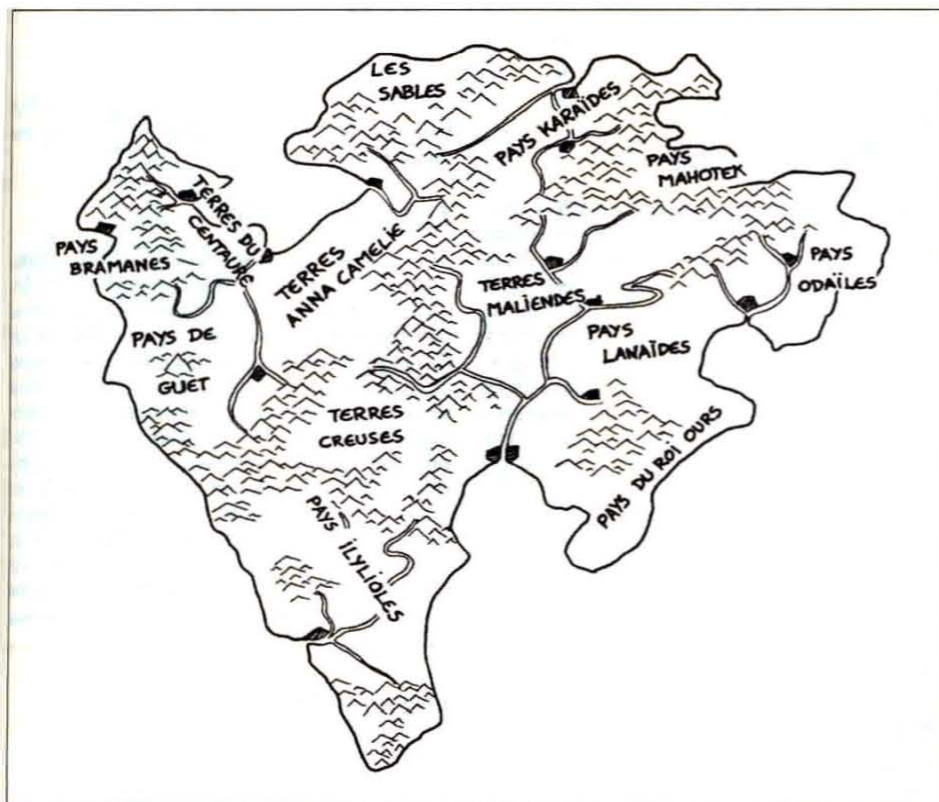
Des Mulots et des Mulets

Les citadins, surtout les habitants des plus grandes villes, traitent les paysans de Mulots, et se montrent particulièrement méprisants envers eux. Les campagnards, pour ne pas être en reste, qualifient les citadins de Mulets ! Au bout du compte, hélas, ce qui pourrait n'être qu'une anecdote amusante finit très souvent en échauffourée !

Les royaumes de Malienda

La population de Malienda a pour habitude d'appeler « royaumes » les douze divisions territoriales que comprend l'île, même lorsque ce terme est peu, voire pas du tout approprié. De même, elle considère généralement la nation barbare comme un seul grand ensemble, alors que cela n'est pas le cas. Cédant à la facilité, nous l'avons, nous avons décidé de suivre son exemple ! Ci-dessous, sous forme résumée, vous trouverez des informations concernant la répartition de la population dans l'île, les différents types de gouvernement, le niveau économique de chaque région, ce qui vous donnera aussi une idée de la qualité de vie des habitants, puis les principales ressources, les villes les plus importantes, les relations que chacun entretient apparemment avec ses voisins, et pour finir une ou deux particularités qui nous paraissent intéressantes.

* Au moment où commence le scénario de la campagne « La saga du Prince d'Ombre », voir plus loin.



Les Terres maliendes

Riche royaume gaël. Vaste territoire cultivé et belles forêts. Pure Magie, fer, argent, pierres semi-précieuses. Gouverné par Orlane, reine descendante d'Airmed la Mesure, dernière conquérante de l'île. Fief des chevaliers gaëls. Possède à ce titre une puissante armée. Malienda ayant gagné son indépendance, et bien que Doëndor soit plus importante, Mascar en est la capitale. Quelques différends l'opposent au royaume des Terres Anna Camélie, sinon bonnes relations avec ses voisins. Tient les Pays lanaïdes sous sa dépendance économique et politique. Ce qui lui permet aussi de surveiller militairement la frontière des royaumes barbares.

Les Terres Anna Camélie

Riche royaume gaël. Agriculture développée et belles forêts. Pure Magie, fer. Avassais est un grand port maritime, un axe commercial avec l'archipel d'Harad, un lieu de transit pour l'or en provenance de cette partie du monde. Théocratie. Gouverné par une grande prêtresse du nom d'Anna Lydie. Opposition politique toute naturelle avec l'aristocratie militaire qui est à la tête des Terres maliendes, sinon bonnes relations avec ses voisins. L'épée bénite d'Anna Camélie est gardée dans un temple de pierre-lumière, situé en pleine forêt au sud-ouest de Sâ-Anna.

Les Pays ilylioles

Riche royaume gaël. Culture de la vigne. Fer. Bakar est une ville prospère, un grand port maritime tourné vers l'archipel d'Antaluve, un lieu de transit pour l'or et les épices. Une petite colonie de changeurs de monnaie originaires de l'archipel voisin s'y est implantée. L'autorité du roi Arian repose sur la formation d'une coalition des grandes familles marchandes de la ville, au point que l'on peut presque parler ici d'oligarchie. Bonnes relations avec ses voi-

sins, mais doit régulièrement combattre les Barbares de l'île de Nô, dans le sud-est de la région. Notons encore que l'on nomme aussi ce royaume le pays des Cités bleues. En effet, toutes les maisons des bourgades et des villages côtiers sont de cette couleur.

Les Pays karaïdes

Royaume karbade assez pauvre. Peu de terres cultivables. Absence de domaine forestier. Sel, topazes et pierres semi-précieuses. Situation politique assez confuse. Le roi, un alcoolique notoire, n'est qu'un fantoche à la botte de la plus puissante famille du royaume, les Kurgs, lesquels possèdent les mines de cuivre et d'argent qui forment la seule véritable richesse de la région. Hom'Sock et Fagaô, villes plutôt anciennes, abritent un nombre faramineux de trafiquants en tous genres. L'entente des Karbades avec leurs voisins laisse pour le moins à désirer. L'opulence dans laquelle vivent les uns met par trop en valeur la pauvreté des autres. Quoi qu'il en soit, les Karbades sont farouchement indépendants. Notons qu'ayant subi par le passé les assauts sanguinaires des guerriers barbares, la région ne les voit pas d'un bon œil.

Les Pays odaïles

Royaumes barbares plutôt pauvres, hormis celui de Kirrioul lié à la Guilde des navigateurs. Élevage important. Ambre en petite quantité, sel. Échanges commerciaux avec le reste de l'île assez rares. Relations tendues avec l'ensemble des royaumes voisins car les Barbares n'hésitent pas à lancer des raids hors de leurs frontières. La légende veut qu'après avoir décidé d'envoyer son peuple conquérir Malienda, le Grand Roi d'Osli remis un anneau magique au chef qu'il tenait le plus en estime, afin qu'autour de lui tous se rassemblent et restent unis. Pendant des décennies, l'objet joua son rôle, et chaque année tous les chefs barbares se réunissaient lors d'une grande assemblée. Ce temps est révolu. Korl l'Intrépide, roi de Kirrioul et détenteur de l'Anneau, souverain modéré et diplomate, est contesté par ses pairs, notamment par Niall le Brûlé, roi d'Hokaïs, tout à fait hostile aux Gaëls.

Le Pays mahotek

Royaume mahotek. Région de vastes plaines herbeuses, peu boisées, entourées de chaînes montagneuses culminant à plus de quatre mille mètres d'altitude. L'élevage des chevaux, la chasse et la pêche sont les seules ressources des guerriers nomades. Vivant dans une sorte d'enclave, ils ne franchissent leurs montagnes qu'en de rares occasions, pour procéder à des échanges commerciaux. Le roi actuel, un vieil homme, est entouré d'une meute de jeunes loups rêvant de la gloire passée de leur peuple, des fastes de l'archipel d'Alikir, et du prestige de son empereur, notoriété qui est parvenue jusqu'à eux malgré l'océan. M'Del est une ville sans pareille, constituée, dit-on, de plusieurs milliers de yourtes. Sur la plupart des cartes, cette curieuse cité est située au bord de l'océan.

En fait, c'est la position qu'elle occupe en hiver. En été, les Mahoteks la déplacent vers le centre des terres. On dit que le trésor royal comprend une quantité prodigieuse de rubis et de saphirs.

Les Pays bramanes

Royaume cosmopolite, riche et puissant malgré sa faible superficie. Leïla commerce aussi bien avec l'archipel d'Harad, qu'avec celui d'Antaluve, vis-à-vis duquel elle est en compétition avec Bakar. C'est incontestablement là que s'effectuent les plus importants échanges d'or. Nous avons vu par ailleurs combien le statut des Pays bramanes pouvait être particulier. En fait, ce royaume vit en bonne harmonie avec ses voisins. Gageons que le lien qui unit la secte des Frères bramanes, celle d'Anna Camélie, et la Guilde des guetteurs, y est pour quelque chose. Notons que le chef de la secte est aussi le souverain du royaume. Ce dernier, dont personne ne connaît l'identité, vit retiré dans une citadelle imprenable, perdue dans les montagnes.

Leïla, la cité des Mystères

L'origine de l'antique cité de Leïla, la plus ancienne de l'île de Malienda, se perd dans la nuit des temps. Pour cette raison, personne ne sait avec certitude par qui elle fut bâtie et quel peuple y vécut. Ce que l'on sait par contre, c'est qu'après avoir été abandonnée, elle resta inhabité pendant de longs siècles. Puis, elle sortit de l'oubli grâce à un singulier concours de circonstances. Un groupe de brigands en fuite la découvrit, ensevelie sous la végétation, et s'y installa. Presque aussitôt, tout ce que les autres royaumes comptaient de marginaux et de criminels apprit l'événement. La cité en ruine devint un fabuleux repaire. Alors, les vestiges cédèrent la place à de nouvelles constructions, les édifices du passé, temples majestueux et bâtisses mystérieuses encore debout, une fois rénovés, s'élevèrent au milieu des quartiers récents. Comme nul plan d'ensemble n'avait été tracé, qu'aucune réglementation n'existait, la ville s'épanouit telle une fleur inquiétante, bizarre et magique. De nos jours, dans le dédale de ses rues et de ses ruelles se côtoient Mahoteks, Barbares, Hadde-lines, Gaëls, ainsi que d'innombrables Sang-mêlés. Parmi ces derniers, certains montrent des caractères raciaux inconnus. La légende voudrait que quelques individus du peuple ayant bâti Leïla vécussent enco-

re dans la région environnante à l'époque où elle fut redécouverte. Ces Sang-mêlés en seraient les lointains descendants.

Le Pays du Roi Ours

Royaume haddeline. Les ressources de la forêt du Roi Ours suffisent à satisfaire les principaux besoins de la population, tandis que l'exploitation de l'ambre, dont la région regorge, permet des échanges commerciaux élevant notablement son niveau de vie. Le royaume ne comprend aucune ville, si petite soit-elle. Parmi les particularités faisant de cette région une contrée tout à fait exotique, citons qu'une importante colonie de Saphaures y réside, que les Haddelines se déplacent à dos d'ours, et finalement que dans une partie de la forêt, fort justement

nommée Ombreuse, ils vivent constamment dans les arbres, sans jamais poser un pied sur le sol.

Le Pays de Guet

Royaume gaël moyennement riche, patrie des guetteurs. Région dirigée par un conseil de douze sages. Important domaine agricole, fer, sel. Bohème est aussi appelée la cité des Erudits. C'est une ville cosmopolite assez ancienne, un grand centre culturel et artistique. Le Pays de Guet, foncièrement pacifique, entretient d'excellentes relations avec ses voisins. Sur le plus haut sommet de l'imposante montagne qui occupe le centre de la région, s'élève la Forteresse des Nuages, un lieu mythique où, dans le plus grand secret, les guetteurs reçoivent leur enseignement.

Les Pays lanaïdes

Royaume gaël assez pauvre. Émeraudes, pierres semi-précieuses, sel. Territoire parsemé de nombreux marécages, où l'on trouve par conséquent une forte densité d'Hommes-crapauds. Bien qu'ayant un roi, les Pays lanaïdes doivent être considérés comme une province des Terres maliendes. Astence, où vit une importante colonie d'Haddelines, s'est spécialisée dans le commerce de l'ambre en provenance du Pays du Roi Ours. Doit faire face aux nombreuses agressions lancées le long de ses frontières par les royaumes barbares.

Les Terres creuses

Royaume crinkle. Les « Enfants des Pluies toxiques » vivent sous terre, dans une sorte de fourmilière géante s'étendant sur plusieurs centaines de kilomètres carrés. Le pouvoir est entre les mains de sa Majesté Tioupi, maîtresse des Transformations, et ce depuis plusieurs dizaines d'années. C'est sans doute la région la plus pauvre de l'île. Les quelques lopins de terre que les Crinkles cultivent en surface, et leurs immenses champignonnières souterraines subviennent tout juste à leur besoins en nourriture. Néanmoins, ils sont à l'origine d'un commerce qui leur permet de rester indépendants, celui des objets magiques. Notons que les Terres creuses communiquent avec le royaume souterrain du Prince d'Ombre et sont, de ce fait, d'une importance stratégique capitale. Sans être vindicatifs, les Crinkles évitent autant que possible d'avoir affaire avec les autres peuples de l'île.

Les Terres du Centaure

Royaume fianna, auquel on peut ajouter l'île d'Erne. Sur cette terre légendaire et sauvage, les Fianna vivent la plupart du temps en nomades. Ils n'ont qu'une seule cité importante, Sangor, celle-ci étant entourée de mystère. On l'appelle la Ville close, car personne en dehors des « Hommes-cerfs » ne peut y pénétrer ! Les Fianna eux-mêmes sont bien étranges. Par exemple, ils ont fait don de leurs ressources en étain à leurs cousins gaëls, se contentant de s'occuper de l'élevage de chevaux. Les légendes extraordinaires qui entourent ce royaume en ont fait la contrée des magiciens. Une fois l'an s'y déroulent de grandes réunions pendant lesquelles de nombreux débats sont organisés. On traite à cette occasion des sujets les plus variés et l'on en profite pour échanger mille et un secrets ! Les Fianna entretiennent de bonnes relations avec leurs voisins, mais notons qu'ils n'ont

presque aucun contact avec les habitants des Pays bramanes dont le mode de vie diffère beaucoup trop du leur.

Les Sables

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un royaume à proprement parler, citons encore la région des Sables, qu'occupent les Pirates formores. Seule la côte de cette région particulièrement désolée est habitée. Les Pirates y ont bâti quelques villages fortifiés, repaires où ils engrangent le fruit de leurs pillages. C'est là aussi qu'ils retiennent un grand nombre de prisonniers, hommes, femmes et enfants réduits en esclavage. Les légendes qui courent sur les fabuleux trésors qu'ils ont amassés sont innombrables. Hélas, les leur voler paraît impossible. Ceux qui s'y sont essayés n'ont pas vécu assez longtemps pour s'en vanter. Les Pirates formores, est-il besoin de le préciser, n'ont guère d'amis dans l'île. Même les brigands de la pire espèce hésitent généralement à s'acquiescer avec eux.

Répartition démographique

Les moyens d'étude dont nous disposons à l'heure actuelle ne nous permettent pas d'être très précis en ce domaine. Aussi, considérez cette répartition comme une simple estimation. D'autre part, un peuple prédomine généralement dans chaque royaume. Nous l'indiquons en tête de liste. Le terme « cosmopolite » apparaît à chaque fois que ce n'est pas le cas.

Île de Malienda

4 000 000 millions d'habitants
10 habitants au kilomètre carré

Ville de Malienda

Cosmopolite
200 000 habitants

Terres maliendes

Gaëls
880 000 habitants
Campagne : 800 000
Mascar : 30 000
Doëndor : 50 000

Terres Anna Camélie

Gaëls
800 000 habitants
Campagne : 700 000
Avassais : 80 000
Sä-Anna : 20 000

Pays ilylioles

Gaëls
470 000 habitants
Campagne : 400 000
Bakar : 70 000

Pays karaïdes

Gaëls - Mahoteks
360 000 habitants
Campagne : 300 000
Hom'Sock : 50 000
Fagaö : 15 000

Pays odaïles

Barbares
270 000 habitants
Campagne 200 000
Kirrioul : 60 000
Hokais : 10 000

Pays mahoteks

Mahoteks
200 000 habitants
Campagne 180 000
M'Del : 20 000

Pays du Roi Ours

Haddelines
200 000 habitants
Forêt : 200 000

Pays bramanes

Cosmopolite
190 000 habitants
Campagne : 160 000
Leila : 30 000

Pays de Guet

Gaëls
130 000 habitants
Campagne 120 000
Bohème : 10 000

Pays lanaïdes

Gaëls
120 000 habitants
Campagne : 100 000
Astence : 20 000

Terres creuses

100 000 habitants (?)

Terres du Centaure

Fianna
60 000 habitants
Campagne : 50 000
Sangor : 10 000

Lilaïs



Composantes		Moyens	
	CORPS		PERCEPTION
	INSTINCTS		ACTION
	CŒUR		DÉSIR
	ESPRIT		RÉSISTANCE

Règles			
	Minéral		Végétal
	Humain		Animal
			Mécanique

Énergies de base		
	Puissance	
		

Vie	Souffle	Équilibre psychique
		

Fiche technique

Race : Elfe. Âge : 28 ans.
 Taille : 1,50 m. Poids : 45 kg.
 Métier : voleuse. Talents : Bricolage +1, Poignard 0, Serrurerie 0, Jonglerie/ Acrobatie 0, Art magique 0, Maçonnerie -2.
 Énergies magiques : Terre 1. Sortilèges : Marcher sur les murs 0.
 Équipement : poignard, corde et grappin, besace, 3 besins, gourde, nourriture pour trois jours.

Résistance magique : 8. Armure : 0/0/0

Falluin



Composantes		Moyens	
 CORPS	5	 PERCEPTION	3
 INSTINCTS	4	 ACTION	2
 CŒUR	4	 DÉSIR	2
 ESPRIT	5	 RÉSISTANCE	3

Règles			
 Minéral	2	 Végétal	2
 Humain	1	 Mécanique	1
		 Animal	0

Énergies de base		
 Puissance	0	 Rapidité
		 Précision

Vie	Souffle	Équilibre psychique
		

Fiche technique

Race : Elfe. Âge : 25 ans.
 Taille : 1,54 m. Poids : 52 kg.
 Métier : voleur. Talents : Discrétion +1, Bricolage 0, Poignard 0, Vol à la tire 0, Jonglerie/ Acrobatie 0, Bolas (arme normale) 0, Escalade 0, Comédie 0, Déguisement 0, Commerce/ Marchandage -2.
 Équipement : armure de cuir (1/0/0), poignard, bolas, aumônière, cape, gourde, nourriture pour trois jours.

Résistance magique : 5. Armure : 1/0/0

Palbala



Composantes

	CORPS	5
	INSTINCTS	4
	CŒUR	4
	ESPRIT	5

Moyens

	PERCEPTION	3
	ACTION	4
	DÉSIR	1
	RÉSISTANCE	2

Règles

	Minéral	0		Végétal	0		Animal	2
	Humain	1		Mécanique	2			

Énergies de base

	Puissance	1		Rapidité	1		Précision	1
--	-----------	---	--	----------	---	--	-----------	---

Vie

☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Souffle

☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Équilibre psychique

☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Fiche technique

Race : Humaine. Âge : 20 ans.
 Taille : 1,68 m. Poids : 58 kg.
 Métier : guerrière. Talents : Hache à deux mains +1, Arc court 0, Équitation 0, Premiers soins 0, Coutelas 0, Pistage 0, Natation 0, Camouflage 0, Lutte -2, Art de la guerre -4.
 Équipement : armure de cuir, hache à deux mains, coutelas, arc court, carquois et 12 flèches, toque en fourrure, 15 besins, gourde, nourriture pour trois jours.

Résistance magique : 6. Armure : 1/0/0

Acdramir



Companies		Moyens	
 CORPS	4	 PERCEPTION	2
 INSTINCTS	4	 ACTION	2
 CŒUR	5	 DÉSIR	4
 ESPRIT	5	 RÉSISTANCE	2

Règles			
 Minéral	1	 Végétal	1
 Humain	2	 Animal	1
		 Mécanique	1

Énergies de base		
 Puissance	1	 Rapidité
		 Précision

Vie	Souffle	Équilibre psychique
		

Fiche technique

Race : Humaine. Âge : 26 ans.
 Taille : 1,75 m. Poids : 68 kg.
 Métier : prêtre. Talents : Art magique +1, Cérémonie 0, Chant 0, Religion 0, Grand bâton (arme) 0, Médecine 0, Coutumes locales 0, Lire/ Écrire 0, Minéralogie/ Joaillerie -2, Botanique -4.
 Énergie divine : 1. Pas de sortilèges.
 Équipement : vêtements amples, cape, grand bâton, un recueil de parchemins vierges, encre et plume, un focus religieux (5 PM), 18 besins, gourde, nourriture pour trois jours.

Résistance magique : 10. Armure : 0/0/0

Horoun



Composantes		Moyens	
 CORPS	6	 PERCEPTION	2
 INSTINCTS	4	 ACTION	3
 CŒUR	4	 DÉSIR	2
 ESPRIT	4	 RÉSISTANCE	3

Règles			
 Minéral	0	 Végétal	0
 Humain	2	 Animal	2
		 Mécanique	2

Énergies de base		
 Puissance	1	 Rapidité
		 Précision

Vie	Souffle	Équilibre psychique

Fiche technique

Race : Humaine. Âge : 34 ans.
 Taille : 1,85 m. Poids : 82 kg.
 Métier : chevalier. Talents : Épée longue +1, Poignard 0, Lance 0, Équitation 0, Art de la guerre 0, Orientation 0, Premiers soins 0, Pistage 0, Cartographie 0, Réparation d'armure -2, Lire/ Écrire -4.
 Équipement : armure de cuir (1/0/0), casque en fer, épée longue, lance, dague, 12 besins, gourde, nourriture pour trois jours.

Résistance magique : 6. Armure : 1/0/0

Galane



Composantes		Moyens	
 CORPS	4	 PERCEPTION	3
 INSTINCTS	4	 ACTION	2
 CŒUR	6	 DÉSIR	3
 ESPRIT	4	 RÉSISTANCE	2

Règles			
 Minéral	1	 Végétal	1
 Humain	1	 Mécanique	2
		 Animal	2

Énergies de base			
 Puissance	0	 Rapidité	0
		 Précision	1

Vie	Souffle	Équilibre psychique
☐	☐	☐

Fiche technique

Race : Humaine. Âge : 18 ans.
 Taille : 1,72 m. Poids : 60 kg.
 Métier : chasseresse. Talents : Coutelas +1, Arc long 0, Piégeage 0, Pistage 0, Orientation 0, Zoologie 0, Premiers soins 0, Bricolage 0, Lire/ Écrire -2, Musique -2.
 Équipement : armure de cuir (1/0/0), dague, arc long, carquois et 12 flèches, aumônière, 8 besins, gourde, nourriture pour trois jours.

Résistance magique : 6. Armure : 1/0/0

Falluin n'a rien d'un Elfe de la forêt. C'est un vrai citadin, né dans une des villes importantes du continent ouest. Qui plus est, en grandissant dans les rues pauvres d'un port maritime, il a acquis un goût pour la mer et les grands voyages. Sûr qu'un jour il partira pour l'une des lointaines et merveilleuses contrées dont lui ont tant parlé les vieux marins ! Sûr ! En attendant, son métier de voleur lui permet d'assouvir ses autres passions, celles des pierres précieuses et du jeu ! Bien évidemment, l'une et l'autre ne vont pas sans risque et désagrément. Pour preuve, cet œil perdu au cours d'une rixe, et plus récemment l'argent de Lilais avec lequel il comptait bien se refaire. Pffout, disparu ! « Par les Trois Anneaux du Seigneur d'en Haut », on ne l'y reprendra plus ! D'ailleurs, il n'aura de cesse d'avoir réparé sa faute. Pourtant, quatre-vingts pièces d'or

ne se trouvent pas sous le sabot d'un cheval ! Cochon qui s'en dédit ! Falluin est peut-être un peu fou, mais c'est un Elfe de parole ! Est-il besoin d'expliquer que la venue de Mosdi dans la région représente à ses yeux une occasion à ne pas manquer ! Des dizaines de personnes, et certainement pas des moindres, entassées dans la salle d'une auberge, pendant toute une soirée ! C'est le coup idéal !

Notes:

Acdrimir n'est pas originaire des steppes septentrionales comme ses deux compagnons, mais d'une grande île située plus à l'ouest. Seule Palbala sait pourquoi il a fui sa terre natale. « Je transporte dans mes bagages un amour déçu, lui a-t-il dit un jour non sans ironie, il me trotte dans la tête jusqu'à la hantise, me donne la bougeotte et me rend taciturne ! » Choisi par Djagataï pour instruire et protéger sa fille, tâche qui lui semblait ardue au départ, Palbala n'étant ni portée sur les études ni d'un caractère facile, il a de suite pris sa fonction à cœur ! Et finalement il ne le regrette pas, et commence même à apprécier la jeune femme telle qu'elle est ! Voir Mosdi le remplit d'aise ! L'on dit de ce conteur qu'il est un puits de science, que ses récits sont capables de rendre l'ouïe aux sourds et l'esprit aux idiots ! Choisissez vous-même un dieu pour

Acdrimir, en lui donnant un nom imaginaire, mais en le calquant sur un dieu grec ou nordique. Son focus est une sorte de galet en bronze sur lequel un œil est finement gravé.

Notes:

Orpheline très tôt, Galane a pu grandir sans endurer de privations grâce aux gens de son village. Malgré tout, elle s'est rapidement mise à vivre dans les forêts alentour, se tenant à l'écart de ses semblables. Puis elle se prit d'amitié pour un vieil homme, une sorte de sage vagabondant à travers le pays, qui accepta de l'emmener dans ses pérégrinations. De lui, elle tient quelques notions de lecture, une insatiable curiosité pour toute chose et un grand respect de la vie en général. Ce qui en fait une chasseresse pour le moins originale, puisqu'elle répugne à tuer le moindre animal à moins d'être affamée et de ne pouvoir faire autrement ! Maintenant, celui qui d'une certaine façon avait remplacé son père est mort lui aussi. Et même si seule la vieillesse est responsable de son trépas, Galane n'en est pas moins douloureusement affectée. Alors pour

quoi aller dans cette auberge entendre ce conteur, aussi talentueux soit-il ? Simple pour la raison que le vieillard, avant de s'éteindre, le lui a demandé. « J'aimerais que tu t'y rendes, a-t-il murmuré, et que tu écoutes pour nous deux. Ensuite, pars dans la direction que t'indiquera ton cœur ! »

Notes:

Comme tous les jeunes Elfes de sa tribu, Lilais a dû suivre un parcours initiatique avant de pouvoir s'aventurer dans le vaste monde. A cette occasion, elle rencontra une licorne, signe qu'elle devait développer son don pour la magie. Ce qu'elle fit auprès d'un des sages de son village. Puis elle partit. Peu après, l'intervention inespérée d'un jeune voleur, du nom de Falluin, lui permit d'échapper aux coups de couteau d'une bande de gredins. De là naquit une solide amitié. Plusieurs mois plus tard, Lilais étant devenue voleuse à son tour, le duo monta un petit numéro d'acrobatie grâce auquel il put pénétrer dans certains lieux et approcher certaines riches personnes sans susciter la méfiance ! Quelques jours avant le début de l'aventure, alors que les poches de nos deux amis étaient bien pleines, Falluin succomba à ses

démons. En une soirée, il perdit au jeu toute la fortune qu'ils avaient amassée ! Lilais vit alors ses belles espérances s'envoler : elle devrait encore attendre avant de pouvoir s'offrir l'enseignement d'un puissant magicien, ce qui, malgré les apparences, reste son objectif principal. Bien que déçue, elle s'est abstenue de faire le moindre reproche à Falluin. Assister à la soirée donnée par Mosdi présente pour elle un intérêt pécuniaire bien sûr, mais correspond aussi à ses aspirations culturelles. C'est une jeune femme ambitieuse, plus à l'aise dans la bonne société qu'en compagnie des truands des bas quartiers !

Notes:

Palbala est née dans une région de steppes située à l'extrême nord du continent ouest. Elle est la fille de Djagataï aux Yeux de Loup, le roi d'une puissante nation de guerriers nomades. Celui-ci, n'ayant pas engendré de fils, a décidé qu'elle hériterait du trône. En attendant que vienne pour lui l'instant de rejoindre le « Pays des Chasses éternelles », et afin de se concilier le Grand Conseil choqué de cette décision si peu traditionnelle, il a ordonné qu'elle « parte et ne revienne que lorsqu'elle serait digne de régner à sa place ! ». Il lui a adjoint un prêtre, Acdrimir, chargé de la guider sur les voies de la Connaissance et de la Sagesse, et un chevalier, Horoun, afin qu'elle puisse apprendre toutes les subtilités de la guerre et du pouvoir ! De fait, même si elle écoute de bonne grâce ses deux tuteurs, Palbala n'est pas pressée de succéder à son

père. Voyager où bon lui semble est à ses yeux, du moins pour l'instant, bien plus intéressant que de gouverner un « peuple de buveurs de koumis » ! Sans se montrer vraiment prétentieuse, elle n'en a pas moins conscience de son rang. Elle est fière, têtue et indépendante, ce qui fait le désespoir d'Acdrimir, qu'elle apprécie pourtant beaucoup, et la joie de Horoun ! Seule la curiosité de voir « une légende vivante » l'a incitée à assister à la soirée de Mosdi !

Notes:

Horoun a de suite vu dans l'honneur que lui faisait Djagataï en le laissant accompagner et former sa propre fille au métier des armes, la promesse d'entrer dans le cercle très fermé de ses proches conseillers militaires, et ce dès son retour. De là à rêver de devenir son bras droit, il n'y a qu'un pas que le chevalier franchit de temps à autres. Du coup, il fait tout ce qu'il peut pour se montrer digne de la responsabilité dont on l'a investi. Lui qui est d'habitude d'un naturel enjoué en perdrait presque l'appétit ! Heureusement, son élève lui donne toute satisfaction, n'en déplaît à Acdrimir ! Et puis lorsque l'occasion s'y prête il sait encore se détendre et se montrer agréable, changement d'attitude surprenant pour qui le connaît peu. En ce qui concerne Mosdi le Conteur, Acdrimir tenait à le voir exercer son art, et finalement Palbala aussi. Alors,

bien que ce genre de rassemblement ne l'enchanterait guère, il les a suivis !

Notes:

La saga du Prince d'Ombre

Les personnages que les joueurs vont incarner dans cette grande aventure sont originaires du vaste continent qui s'étend à l'ouest de Malienda. Celui-ci n'est pas décrit dans ce supplément, il sert en fait de prétexte au début de l'aventure, pour fournir un passé aux personnages, mais en même temps pour expliquer qu'ils vont découvrir un nouveau pays : l'archipel de Malienda. Si vous avez déjà joué dans un univers médiéval-fantastique, ce continent peut très bien être celui dans lequel vous avez déjà vécu d'autres aventures. En ce qui concerne la magie, les races, les peuples, la politique, les joueurs sont libres de choisir le passé qu'ils désirent pour leurs personnages, ainsi que les raisons précises de leur présence dans l'auberge où commence l'aventure, mais ils doivent recevoir l'approbation du meneur de jeu. Il n'est pas nécessaire d'y mettre un luxe de détails puisque finalement, ce passé sera de peu d'importance dans l'aventure. L'histoire des personnages prêtirés (voir plus loin), leurs motivations, peuvent servir de référence. De plus, Mosdi le Conteur, que nous découvrirons un peu plus loin, a des connaissances si étendues qu'il serait bien étonnant que quelqu'un n'ait aucun intérêt à le rencontrer.

Présentation

Les chapitres suivants présentent le cadre dans lequel vont se dérouler les aventures que vivront les personnages de vos joueurs. Vous pouvez très bien en faire abstraction ou bien, au contraire, intégrer par des allusions tout ce qui se passe dans le reste de l'archipel. De plus, nombre des événements ici décrits auront lieu *après* ce qui va se passer dans le scénario, c'est donc aussi des indications et une source d'inspiration pour construire vos propres scénarios à la suite de cette campagne.

La légende d'Anna Camélie

Il y a cent cinquante ans s'achevait le plus terrible des affrontements, celui qui opposa le Prince d'Ombre à Anna Camélie. Le serviteur du Dieu sombre, après avoir conquis le sud de l'archipel, lança ses armées à l'assaut de l'île de Malienda. Il surgit des entrailles de la terre et attaqua par surprise, profitant du travail de sape de ses espions, depuis longtemps infiltrés dans toutes les couches de la société. Malienda toute entière vacilla. Mais elle ne tomba pas. Une prêtresse apparut à la tête de la résistance. En quelques mois elle leva une puissante armée et créa un réseau de contre-espionnage. Devenue le plus habile des stratèges, elle remporta de brillantes victoires; diplomate hors pair, elle gagna à sa cause les guerriers mahoteks. Malienda releva fièrement la tête. Mais la victoire finale lui échappait encore. Anna Camélie réunit alors autour d'elle ses plus fidèles compagnons, parmi lesquels nous retiendrons le nom de Murkor, seul à rester à ses côtés jusqu'à la fin de la quête qu'elle s'était imposée: surprendre le Prince d'Ombre dans son fief, en la cité ténébreuse de son royaume souterrain, et l'obliger à combattre en personne. Grâce aux fabuleux talents de voleur de Murkor, Anna Camélie parvint à s'introduire dans le palais de son ennemi, un édifice bâti en marbre noir. Là, un ultime combat eut lieu. Nul doute que sans l'aide des dieux notre héroïne eut été vaincue aussitôt. Mais Thorn, dieu de la guerre, lui avait appris ses bottes les plus secrètes, et en cet instant tragique, Fulia, déesse de la Lune rousse, guidait son bras. Pour sa part, le Prince d'Ombre bénéficiait des extraordinaires pouvoirs du Dieu sombre. Le choc des armes magiques, disent les légendes, provoqua un véritable tremblement de terre, des failles gigantesques s'ouvrirent dans le sol, d'où jaillirent des gerbes de magma. Tandis que les deux combattants ferraillaient, la cité ténébreuse tomba en ruine, et avec elle la toute-puissance du Prince d'Ombre. Hélas, un coup porté par ce dernier perça le flanc d'Anna Camélie. Immédiatement, tout parut sombrer dans le chaos. Les deux opposants furent séparés par un gouffre. Murkor en profita pour emporter la prêtresse inconsciente. Avant qu'il n'ait regagné la surface, elle avait malheureusement exhalé son dernier soupir.

Objectif et stratégie

Lorsque commence l'aventure proposée un peu plus loin, une menace oubliée depuis longtemps est en train d'émerger des limbes du passé. En effet, le Prince d'Ombre s'apprête une nouvelle fois à envahir l'île de Malienda! Comme précédemment, cette tentative de conquête territoriale et politique, dont l'aboutissement ultime devrait être la colonisation de l'archipel, a un caractère religieux! Les serviteurs du Chaos luttent pour l'avènement de leur dieu, gardien des ténèbres et des profondeurs souterraines, au détriment de toutes les autres divinités!

Parce que l'action de ses espions ne peut avoir l'efficacité d'autrefois, certaines organisations mises en place à l'époque d'Anna Camélie existant toujours, le Prince d'Ombre a décidé de dresser les Barbares et les Mahoteks contre les Gaëls. Cette stratégie devrait lui permettre de s'emparer de l'île en évitant de trop lourdes pertes.

Mercenaires au service de Malienda

Dans *La saga du Prince d'Ombre*, les personnages sont engagés comme mercenaires d'élite pour défendre Malienda. À ce titre, ils devront remplir des missions toutes plus périlleuses les unes que les autres. Il sera alors en leur pouvoir d'infléchir le cours des batailles et le destin de royaumes entiers, en un mot de balayer par leurs actions héroïques les sombres prédictions des devins.

Mais ils ne sont pas les seuls à jouir de ce privilège. Trois autres groupes le partagent avec eux! Du même coup, en informant les personnages sur les résultats obtenus par leurs homologues, en vous arrangeant pour qu'ils se rencontrent de temps à autres, au Château suspendu par exemple, vous rendrez vos aventures encore plus palpitantes!

L'île comporte quatre Portes par lesquelles les armées du Prince d'Ombre vont déferler dès le début de l'année 152. En attendant cet instant fatidique, chaque groupe a reçu pour mission d'explorer le royaume d'Ombre en passant par l'une d'entre elles. Celle des personnages des joueurs se situe en Pays odaïles, sur le territoire des Barbares!

● Groupe du Pays de Guet. Le groupe chargé de la Porte du Pays de Guet est constitué de cinq jeunes femmes! Il va accomplir des exploits sans précédent, qui feront sans doute pâlir de jalousie les personnages. Grâce à lui, les bataillons du Prince d'Ombre, à peine surgis des entailles de la terre, seront écrasés par les troupes maliendes. La meneuse de cette équipe dont la renommée ne cessera de grandir au fil des mois, se nomme Marilda. C'est une magicienne doublée d'une espionne très habile! Comme ses compagnes, Yarabela, Francisca (chasseresses), Liana (guetteur) et Gwendoline (voleuse), elle est d'origine gaëlle.

● Groupe des Pays illyloies. En apparence, le groupe des Pays illyloies connaîtra moins de succès. Il frôlera

même plusieurs fois la catastrophe, et certains de ses membres seront tués ! Néanmoins, la subtilité de l'une de ses manœuvres amènera le roi de Nô à combattre les forces du Prince d'Ombre. On sait combien ce renfort inattendu sera précieux dans cette partie de l'île !

Ce groupe est plus hétéroclite. Il est composé de deux Gaëls, Torgan (chevalier) et Gaën (chasseur) ; de deux Elfes, Luaine (voleuse) et Corann (guerrier-magicien) ; et d'un Barbare, Iorg (bûcheron et guerrier).

● Groupe des Pays karaïdes. Après avoir accompli bon nombre d'exploits, le groupe des Pays karaïdes va soudain disparaître. Les funestes événements qui déchireront la région feront qu'on considérera ses membres comme morts ! Conclusion peut-être un peu hâtive ? Que leur est-il advenu en réalité ? Voilà des interrogations que les personnages pourraient bien lever !

Le voyage que dut faire Zoéline pour recruter ses compagnons vaut une légende à lui seul. Quoi qu'il en soit, en plus de la prêtresse d'Anna Camélie, ce groupe est composé de Trog (guerrier nain), Calico (barde gaël), Sirvil (magicien demi-elfe), Medh Maeb (frère bramane), et de la gigantesque Anamamose (guerrière maliende d'origine karbade).

Chapitre I VIEILLARD CACOCHYME Mosdi le Conteur

Au pied des montagnes

Au commencement de l'aventure, les personnages se trouvent dans une auberge située au pied d'une chaîne de hautes montagnes, attirés là par un événement sans précédent : Mosdi, un conteur légendaire, s'y est arrêté afin de s'y reposer quelques jours. Néanmoins, sur l'insistance de l'aubergiste, Mosdi a accepté de « se produire » lors d'une soirée exceptionnelle. De ce fait, des gens ont commencé à affluer des quatre coins de la région. L'auberge est archicomble. Les plus riches dorment dans des chambres, les autres dans les couloirs ou dans les escaliers. La grande salle de repas a été vidée pour l'occasion. De petits gradins en bois, construits à la hâte, ont été disposés un peu partout. Lorsque la soirée commence, la salle est pleine à craquer, bruyante et enfumée. La foule des spectateurs, plus d'une centaine de personnes, occupe le moindre recoin. Certains ont été jusqu'à s'installer sur les larges poutres de la charpente du toit. Mosdi fait alors son entrée. C'est un nain, laid et bossu. Comme un silence respectueux s'installe immédiatement, Mosdi regarde son auditoire, faisant mine d'être étonné de le voir là. Il esquisse un petit geste désinvolte de la main, et dit : « Continuez, continuez, faites comme si je n'existais pas ! » Cette répartie déclenche l'hilarité générale. Mosdi s'assoit alors devant l'âtre d'une immense cheminée. Réveur, il raconte une première légende, puis prend un luth de cristal rangé dans une housse de cuir posée à ses pieds, se met à chanter, mélancolique, une triste et belle histoire d'amour. Le public, subjugué, voyage au rythme de sa voix. Odes, poèmes, contes se succèdent. Le temps s'écoule comme dans un rêve. En point d'orgue, Mosdi révèle l'existence de l'archipel de Malienda, relate l'histoire mythique d'Anna Camélie et du Prince d'Ombre. Finalement, il se lève, rompant sciemment le charme, pour déclarer que la guerre, là-bas, a maintenant

repris. Un murmure de désapprobation parcourt l'auditoire. Le conteur en profite pour préciser qu'il a décidé de se rendre sur Malienda, et qu'il est prêt à emmener avec lui tous ceux que l'injustice révolte, ou que l'aventure exalte ! Puis, il se retire, laissant les spectateurs aussi surpris que frustrés, en concluant que les personnes intéressées peuvent venir le voir dans sa chambre.

Après quelques instants, pendant lesquels tout le monde s'est interrogé sur cette étrange proposition, un groupe d'une dizaine de personnes monte au dernier étage de l'auberge. L'un des aventuriers doit prendre la responsabilité de frapper à la porte du conteur car les autres n'osent pas ! Mosdi loge dans une petite chambre mansardée, meublée simplement. Ayant regardé pensivement chacun de ses interlocuteurs, il leur dit avoir choisi de partir dès le lendemain matin, très tôt. Pour aller jusqu'à Malienda, il compte utiliser un moyen de locomotion pour le moins surprenant : il veut grimper à la surface d'une sphère céleste dont la trajectoire passe, dit-on, entre les cimes des plus hautes montagnes avoisinantes ; légende impossible à vérifier car personne n'a jamais osé grimper si haut. Cette révélation fait que, mis à part les personnages, tout le monde s'éclipse soudain en bafouillant quelques mots d'excuse ! Avant qu'il ne reste plus personne (on ne sait jamais), Mosdi met en évidence certains aspects de l'archipel, faisant preuve en cette occasion de beaucoup d'intuition. Par exemple, si Faluin et Lilaïs, les deux voleurs prétirés, font partie du groupe, il parle tout à coup de fabuleux gisements de pierres précieuses, des richesses de l'antique cité de Leïla, etc.

Mosdi le Conteur

Race : Humain. Âge : 54 ans. Taille : 1,26 m. Poids : 56 kg.

PMJ fort, mais morphologie faible. Métier : conteur. Talents : Culture générale +2, Art magique +1, Dague 0, Premiers soins 0. Et bien d'autres talents à la discrétion du meneur de jeu. Précision : 2.

Énergies magiques : Illusion 2, Protection 1. Sortilèges : Abuser des cinq sens 0, Créer un hologramme +1, Camouflage +2, Envoyer un rêve -2, Image miroir -1, Protection contre les éléments +2.

Équipement : Mosdi possède un focus que lui a offert Gadar l'Enchanteur. Il s'agit d'un morceau d'ambre renfermant un scarabée (12 PM de capacité, chargé pour l'instant à 8 PM).

Un aller pour l'aventure

Mosdi se lève bien avant l'heure du départ pour préparer l'expédition. À leur réveil, les personnages le trouvent fin prêt, discutant avec le conducteur d'une carriole chargée de tout un attirail ne présageant rien de bon : raquettes pour marcher dans la neige, cordes, piolets, pitons, fourrures, toiles imperméabilisées, etc ! Mosdi passe en revue les personnages et grommelle lorsque la tenue de l'un ou de l'autre ne lui paraît pas adaptée. Enfin, il donne le signal du départ. Marchant à côté de la carriole, le groupe s'éloigne sous les vivats et les applaudissements des clients de l'auberge ! Une demi-journée plus tard, nous le retrouvons au sommet d'un col, situé à environ mille cinq cents mètres d'altitude. La carriole et son cocher s'en retournent alors

vers la vallée, tandis qu'un individu étrange sort de la forêt. « C'est Chako, notre guide ! », annonce Mosdi. En fait de guide, les aventuriers voient rebondir vers eux un petit homme trapu, au crâne aussi lisse que le galet d'un torrent, et à la peau constellée de petites taches bleutées. Aussitôt, le Conteur s'adresse à lui dans un langage aux consonances harmonieuses, tout à fait incompréhensible ! Et les deux hommes de se saluer d'une façon pour le moins curieuse. Ils lèvent leur jambe droite, se frappent la cuisse du plat de la main, puis font claquer leur paume l'une contre l'autre ! Et les voilà partis, bras dessus bras dessous, entre les arbres qui bordent le chemin, riant comme des gamins ! Mosdi se retourne quand même pour dire au reste du groupe de se mettre en route !

Les aventuriers partent à l'assaut d'un sommet culminant à plus de six mille mètres d'altitude ! La haute montagne présente de nombreux dangers. Vous pouvez jouer cette partie en détail, ou bien la résumer rapidement. Quoi qu'il en soit, Chako veille à ce que le pire ne se produise pas. Qu'il s'agisse de sixième sens ou d'une connaissance approfondie de la montagne, il est capable d'éviter les couloirs d'avalanche, ainsi que les crevasses cachées par une mince épaisseur de glace ! Par ailleurs, c'est un grimpeur d'une robustesse et d'une habileté étonnantes, un excellent guide, bien que parfois un peu difficile à suivre. Son sac contient mille et un remèdes : potion revigorante, alcool fort, onguent pour soigner les engelures, herbe à priser pour faire passer le mal des hauteurs, etc. Son seul défaut est de ne connaître aucune des langues que peuvent connaître les personnages des joueurs. Comme Mosdi se montre peu bavard pendant toute la durée de l'ascension, les aventuriers doivent patienter pour obtenir des renseignements ! Quels que soient les problèmes rencontrés, nos alpinistes ne devraient pas mettre plus d'une semaine pour parvenir au lieu de rendez-vous ! Après avoir franchi un glacier et contourné un pic majestueux, ils découvrent un site grandiose. À perte de vue, une tranchée gigantesque a été creusée dans la chaîne de montagnes, parfois au détriment des sommets les plus impressionnants. Mosdi explique qu'ils sont maintenant sur la trajectoire exacte de la sphère céleste ! Demain, vers midi, elle passera à cinquante mètres au-dessus d'eux. Son attraction fera que tout le monde montera vers elle, phénomène singulier mais sans danger. Sur ce, il fait établir le campement sur un petit surplomb rocheux.

Chako

Race : homme des montagnes. Âge : 88 ans. Taille : 1,60 m. Poids : 64 kg.

PMJ moyen. Métier : guide de haute montagne.

Talents : Escalade +2, Premiers soins +1, Piégeage 0, Pistage 0, Médecine 0, Hache à une main 0, Coutelas 0, Fronde 0.

Équipement : voir texte, plus des herbes de soins pour 5 pansements, une hache, deux coutelas, une fronde avec 4 projectiles de pierre, une armure en cuir (1/0/0).

Gare au yéti

Depuis leur arrivée, un yéti observe les personnages d'un point situé à une bonne dizaine de mètres au-dessus d'eux. Malgré sa masse imposante, la créature est impossible à voir. Sa fourrure blanche lui permet de se fondre dans la neige. Relativement intelligente, elle observe et attend patiemment une occasion d'attaquer le campement, ou mieux, qu'un aventu-

rier s'éloigne des autres pour se saisir de lui et l'emmener dans son repaire afin de le dévorer ! Dans tous les cas, elle procède par surprise, si possible en sautant sur le dos de sa proie. Son but est de la neutraliser le plus vite possible et de fuir pour ne pas avoir à affronter un ennemi supérieur en force.

Dans les montagnes, un yéti se déplace beaucoup plus rapidement que le meilleur des guides. Par contre, les aventuriers peuvent aisément suivre sa trace. S'ils ne perdent pas de temps avant de se lancer à sa poursuite, la victime a des chances de s'en sortir. La caverne qui sert de repaire se situe à environ vingt minutes de marche. Hélas, elle est occupée, non pas par un, mais par trois yétis (un mâle et deux femelles). Le cas échéant, Chako soigne les personnages blessés. Certains, néanmoins, auront peut-être besoin de se reposer quelque temps. Le voyage en sphère devrait leur permettre.

Yétis

Test de Combat : 10

Test de Perception : 8

Points de vie : 7

Points de souffle : 7

Points d'Énergie : 2

Puissance ⚡ : 1

Rapidité ⚡ : 1

Dégâts : [c] PV et [c] PS.

Résistance à la magie : 8

Armure : 0/0/1

Taille : 2,50 m. Poids : 230 kg. Les Yétis vivent au milieu de ces hautes montagnes reposant sous le manteau immaculé des neiges éternelles.

Bien que certains érudits voient en eux des hommes primitifs, nous pencherons plutôt pour l'hypothèse communément admise qu'il s'agit de singes d'un genre évolué. Quoi qu'il en soit, ce sont de redoutables prédateurs, qui n'hésitent pas à attaquer les villages de montagnards. Ils frappent avec leurs mains griffues, saisissent leurs victimes à bras le corps pour les étreindre et les étouffer. Leur seul point faible paraît être leur crainte du feu (ce que sait Chako). On peut les faire reculer en les frappant avec des torches enflammées, et même, avec un peu de réussite, les faire fuir. Ils ont de réelles difficultés à se battre dans ces conditions (-4 à leur test de Combat). Les femelles sont un peu moins effrayantes (9 au lieu de 10 au test de Combat). Par contre, elles disposent de 2 points de Puissance ⚡ lorsqu'elles défendent leurs petits !

Confidences

Plus tard, tandis que les feux du couchant embrasent les cimes, Mosdi réunit les personnages autour de lui afin de répondre aux questions qui doivent leur brûler la langue. La perspective de se rendre sur Malienda a l'air de le ravir, et c'est avec une excitation inhabituelle qu'il en parle !

En fait, Mosdi n'est allé dans l'archipel qu'une seule fois, il y a trente-quatre ans, parcourant l'île de Malienda durant cinq années. Il n'était alors qu'un tout jeune homme épris d'aventure, et il a gardé de ce voyage un souvenir impérissable ! Pour ce qui est des renseignements fournis aux personnages, le Conteur n'entre jamais dans le détail, bien conscient que beaucoup de choses ont dû changer depuis son départ. En fait, il se limite à préciser les aspects caractéristiques de l'archipel. Il parle des sphères célestes, de leur lien avec les Dieux rouges, du terrible fléau qui s'abattit sur les îles, du vent et des tempêtes, donne un



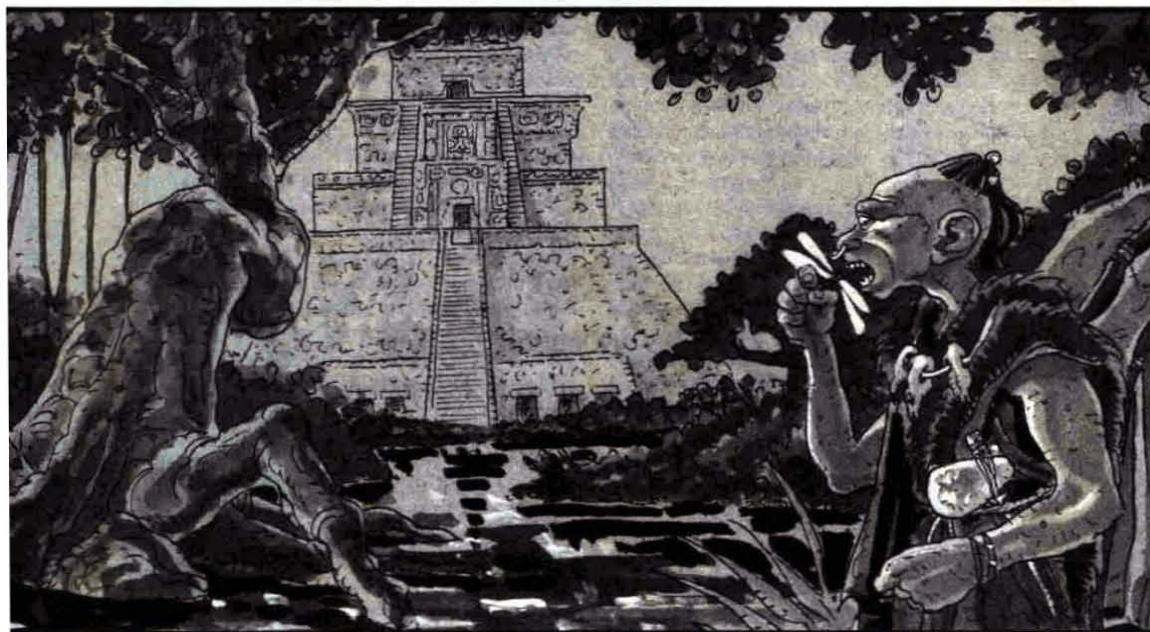
bref aperçu géographique et présente succinctement les races de Malienda, etc. En résumé, il s'agit pour vous, meneur de jeu, d'exciter la curiosité de vos joueurs, sans trop déflorer le sujet, leur laissant tout le plaisir de la découverte. Ainsi, si les personnages insistent pour avoir plus de précisions, en symbiose avec Mosdi vous pouvez déclarer : « C'est un monde sauvage et merveilleux que j'ai eu la joie de découvrir il y a bien longtemps. Ne gâchez pas votre plaisir en cherchant à tout savoir dès maintenant ! »

Mosdi dit avoir eu connaissance des événements se déroulant sur l'île, au cours d'un rêve suggéré par un vieil ami de Malienda : Gadar l'Enchanteur. Pour finir,

il raconte qu'Argan Sahor, l'ami qui l'avait accompagné la première fois sur Malienda, est resté là-bas. Le Conteur ne sait pas ce qu'il est devenu et compte aller à sa recherche une fois sur place.

La sphère céleste

Le lendemain matin, un léger tremblement du sol réveille les personnages. Mosdi, fidèle à l'habitude qu'il a de se lever avant les autres, est déjà en train de ranger ses affaires. Lorsque ses compagnons le rejoignent, il s'avance au bord du vide et pointe un doigt vers l'est. À l'horizon, noire contre le ciel bleu pâle



d'un nouveau jour, apparaît lorgün, la sphère céleste. Chako la regarde avec beaucoup de tristesse semble-t-il. Il choisit d'ailleurs cet instant pour faire ses adieux, et part sans se retourner.

Toute la matinée, lentement, la sphère céleste s'approche. Sa masse, déjà considérable vue de loin, dépasse l'entendement lorsqu'elle est là, occultant entièrement le ciel ! La terre tremble au point qu'il devient difficile de conserver son équilibre ! Des avalanches, dont le bruit se superpose à l'intense vibration de l'air, se produisent un peu partout ! Seul Mosdi sourit avec calme. Les autres font un test d'Instincts $\approx$ + Résistance ■ + Humain $\star$ - 4 pour ne pas rester pétrifiés du stupeur, les larmes aux yeux. Le spectacle est tellement beau, et dans le même temps si terrifiant, qu'il explique ce moment de faiblesse ! Puis, après un court instant pendant lequel tout le monde s'est élevé légèrement dans les airs, les personnages font une culbute et tombent brusquement vers la sphère les pieds en avant. Heureusement, arrivés à quelques mètres du sol, un phénomène ralentit leur chute, leur permettant d'atterrir en douceur. Les personnages voient alors les montagnes défiler au-dessus d'eux. Chacun fait un test de Corps ○ + Résistance ■ + Humain $\star$ - 4 pour ne pas vomir ! Les personnages ayant échoué aux deux tests précédents ne parviennent pas à se tenir debout à la surface de la sphère, du moins sans l'aide de quelqu'un. Il faut donc les soutenir pour qu'ils puissent se déplacer autrement qu'à quatre pattes !

Mosdi parvient néanmoins à faire entrer toute son équipe dans un couloir souterrain. Là, les problèmes d'équilibre s'arrangent. L'air ambiant est plus chaud qu'à l'extérieur. La galerie étroite dans laquelle ils se trouvent a été construite par la main de l'homme, mais il y flotte comme un parfum d'abandon. Mosdi s'avance, éclairé par une torche. Une couche d'humus recouvre le sol rocheux sur une bonne dizaine de mètres à l'intérieur de la sphère, les parois sont tapissées de mousses. Plus loin, le groupe pénètre dans une grande et haute salle circulaire ensevelie sous un épais lincol de poussière. Une large bande de lumière changeante, allant du jaune pâle au rouge incandescent, paraît ceindre les murs de pierre sombre. Une dizaine de cercueils de cristal, formant un cercle étroit, entoure une zone où la poussière émet une lueur bleutée. Juste au-dessus, de blanches fulgura-

tions déchirent l'air en grésillant ! Mosdi raconte ce qu'il sait à propos de cet endroit mystérieux. Il s'agit d'une salle de magie. L'étendue de poussière bleue cache en fait un immense pentacle gravé dans une plaque de cristal. C'est par l'intermédiaire du pentacle qu'ils pourront « descendre » sur l'île de Malienda. Les « cercueils », quant à eux, plongent leurs occupants dans un profond sommeil surnaturel. Les ressources en eau et en nourriture de la sphère étant extrêmement limitées, le voyage devant durer un peu plus de six mois, la possibilité de dormir durant tout le trajet facilite bien les choses. Mosdi ne connaît pas la fonction du cercle de lumière, seulement qu'il est fait de verre incrusté dans la roche. Sur ce, le Conteur propose de nettoyer les cercueils afin que chacun puisse s'y installer le plus confortablement possible ! Comme quelqu'un doit rester conscient pour réveiller les autres, il ne dormira pas. L'exploration de la sphère n'apporte aucune information supplémentaire. Elle est seulement couverte d'herbe rase et de buissons rabougris.

Les magiciens qui font une détection de la magie sentent l'atmosphère littéralement saturée de magie. Pourtant le fer et l'acier ne s'échauffent pas. C'est la sphère elle-même qui semble être à l'origine de cette magie. Une seconde détection indique que la sphère est un gigantesque focus. Une troisième détection est nécessaire pour apprendre qu'elle contient 656 points de magie (son maximum est de 999 PM). C'est le rêve de tout magicien que d'avoir autant de puissance à sa disposition !

Malienda, nous voilà !

Mosdi réveille les membres du groupe un à un. Pendant leur longue période de sommeil, il a entièrement nettoyé la salle de magie. De ce fait, elle offre une vision vraiment féérique. Aux pieds des aventuriers, maintenant, apparaît une immense étoile à cinq branches d'un bleu lavande, gravée dans une large dalle de cristal bleu pâle. Un effet d'optique fait que le dessin du pentacle se dédouble, et semble flotter dans les airs à cinquante centimètres au-dessus du sol. La sphère toute entière tremble légèrement. Mosdi demande à tous de se tenir prêts à partir. Il a son air des mauvais jours. Tant il les fronce, ses sourcils se touchent ! Le groupe s'assemble autour de lui pour

l'écouter. Il n'y avait pas de fulguration au-dessus du pentacle la première fois qu'il est venu ici. L'état de Vieillard cacochyme a dû empirer depuis toutes ces années ! Mosdi craint que la fin du voyage ne comporte certains risques. Normalement, après avoir « traversé » le pentacle, tout le monde devrait se retrouver dans une des salles du Château suspendu, but de leur périple. Si tel n'était pas le cas, si par malheur les personnages étaient séparés les uns des autres, il faudrait que chacun se débrouille par ses propres moyens pour parvenir au Château, lequel se situe près des côtes de la baie de la Lune rousse, dans le sud-est de l'île de Malienda.

Mosdi invite alors ses compagnons à sortir de la sphère afin de découvrir l'archipel. Un vent violent souffle le long du couloir, en mugissant rageusement. Dans l'entrée, il tourbillonne tant et plus qu'il faut s'adosser aux murs pour ne pas tomber. Incapable de se faire entendre, Mosdi fait signe de s'arrêter, puis, de la pointe du menton, désigne l'ouverture. La sphère survole quelques nuages épars que le vent déchainé pousse à une vitesse folle. Juste

au-dessous, une grande île montagneuse, couverte d'un manteau forestier d'une belle couleur sombre, affronte des flots tumultueux. Le Conteur tend le bras vers l'horizon. Ses lèvres forment trois syllabes mystérieuses. Dans le lointain, comme une émeraude posée dans l'écrin d'argent de l'océan, apparaît l'île de Malienda !

Revenu dans la salle de magie, Mosdi entre dans le pentacle, tout en conviant les personnages à suivre son exemple. Un moment s'écoule sans que quelque chose se produise, puis le Conteur commence à disparaître. Il devient translucide et finit par s'effacer complètement. Presque aussitôt, vient le tour des aventuriers ayant le talent Art magique. Dans le cas des personnages prétrisés, il s'agirait de Lilaïs et Acdrimir. Les autres suivent alors !

Premiers pas sur l'archipel

Mosdi arrive à bon port. Nos amis, eux, réapparaissent dans les airs, à quelques mètres au-dessus d'une forêt aux arbres dénudés, en Pays lanaïdes. Ils sont tous réunis dans un périmètre d'une centaine de mètres de diamètre, mais avant de leur permettre de se retrouver, faites-leur faire un test de Corps ○ + Action ➡ + Humain $\star$ + Acrobatie. En cas d'échec, ils perdent [C]PV et [C]PS.

La forêt couvre une région faiblement onduleuse. Le ciel est gris. Il a dû pleuvoir pendant plusieurs jours car l'atmosphère est chargée d'humidité, le sol détrempé. Il fait assez froid. Un test Esprit $\star$ + Perception $\triangleleft$ + Minéral $\diamond$ + Orientation réussi permet de prendre la bonne direction. Quoi qu'il advienne, les personnages finissent par trouver une route. Hélas, celle-ci est très ancienne. Personne ne doit plus l'emprunter. La végétation empiète sur les bords et pousse entre ses larges dalles moussues.

C'est pourtant sur cette route abandonnée que les personnages découvrent, un peu plus tard, une petite caravane de marchands venant d'être attaquée. Le spectacle est plutôt vilain ! Quinze personnes gisent dans leur sang, au milieu des chevaux abattus sur lesquels les assaillants ont prélevé les meilleurs morceaux. Plus écorchant encore, certaines bêtes ont été en partie dévorées, quelques marchands portent des marques de lacerations et de morsures profondes. Un

est réussi d'Esprit ✨ + Perception <4 + Animal 🐾 + Zoologie, permet d'identifier des blessures infligées par un lion. Cependant, parmi les traces laissées par les agresseurs, des hommes de grande taille marchant pieds nus, ne figurent pas les empreintes d'un quelconque fauve ! Personne n'a touché aux marchandises. Mystère et désolation !

La Louve

En élargissant un peu le champ de leurs recherches, les personnages découvrent une jeune femme inanimée, appuyée contre le tronc d'un arbre. Elle devait faire partie des quelques guerriers engagés pour assurer la protection de la caravane, car elle porte une armure de cuir. Du sang coule d'une blessure qu'elle a reçue à l'abdomen. Néanmoins, elle respire encore et ses jours ne semblent pas en danger. Une bonne idée serait de lui administrer les Premiers soins. La douleur lui fait reprendre conscience. Elle ouvre de grands yeux verts, en partie cachés par des mèches de cheveux roux que la pluie a collées contre son visage. Les personnages doivent se montrer patients avec elle car le massacre de la caravane l'a visiblement traumatisée. Lorsque, enfin, elle a repris ses esprits, la « Louve » se présente et explique ce qui s'est passé. La caravane est tombée dans une embuscade tendue par des sauvages à moitié nus, des hommes repoussants, avec une peau verruqueuse, d'un vert sombre ! Elle doit la vie au fait que ses opposants ont dû la croire morte, alors qu'elle n'était qu'évanouie. Elle n'a pas connaissance qu'un lion, ou une créature approchante, ait participé à l'attaque. Par contre, elle s'est réveillée juste à temps pour voir les Hommes-crapauds (pour une description, voir le Bestiaire) emmener avec eux cinq ou six prisonniers, parmi lesquels certains de ses plus chers compagnons. Elle s'est traînée mais n'a pu hélas les suivre longtemps. Bien sûr, les personnages peuvent maintenant la laisser là. Ils lui ont sauvé la vie, et sont en droit de prendre les pièces d'étoffe de laine, les fourrures, les vêtements qui contiennent les chariots. De toute façon, la caravane n'aurait jamais dû couper à travers cette forêt que la rumeur disait dangereuse ! Néanmoins, s'ils acceptent de l'aider à délivrer ses amis, elle leur promet une belle récompense car le commanditaire de la caravane, un homme riche et influent, appréciera de récupérer les membres de son escorte !

La Louve

Race : Humaine. Âge : 22 ans. Taille : 1,72 m. Poids : 70 kg.

PMJ moyen. Métier : guerrière. Talents : Épée longue +1, Arc long 0, Poignard 0, Piégeage 0, Pistage 0, Natation 0, Équitation 0, Art magique 0.

Puissance ⚡ : 1

Energies magiques : Terre 1, Feu 1. Sortilèges :

Armure -2, Protection contre le feu 0.

Équipement : armure en cuir (1/0/0), bouclier rond, épée longue, arc long, carquois avec une quinzaine de flèches légères, poignard. Lors du combat contre les Hommes-crapauds, la Louve a perdu connaissance après avoir reçu un violent coup de gourdin dans le ventre (1PV, 4PS). Les personnages la découvrant deux heures plus tard, son état s'est un peu amélioré (+2PS). Le père de la jeune femme n'est autre qu'Argan Sahor, l'ami de Mosdi. Dans la mesure du possible, pour l'instant, gardez cette information secrète !

Les Hommes-crapauds

Voilà les personnages entraînés dans une véritable expédition de commando, en plein marais, territoire des Hommes-crapauds. Ils vont devoir pénétrer dans un temple très ancien où les attendent bien des dangers ! Malgré sa blessure, la Louve insiste pour les accompagner. Elle est jouée par le meneur de jeu. N'étant pas au summum de sa forme, elle laisse aux personnages la direction des opérations, se contentant de suggérer, si quelqu'un sollicite son avis, de rester bien groupés. Dans le même ordre d'idée, elle suit de préférence les guerriers à tout autre membre du groupe.

Cette partie de l'aventure offrant aux joueurs une complète liberté d'action, la présentation du texte diffère de celle qui a précédé. Lisez bien l'ensemble de cet épisode avant de le faire jouer.

Dans les marais

Nous sommes le 9 Brugg du mois de Barbe d'Écumé, en l'an 149 de l'ère d'Anna Camélie. Les Hommes-crapauds ont attaqué la caravane en milieu de matinée. Les personnages découvrant la tragédie vers midi, ils devraient être aux abords du village lacustre en début d'après-midi. Mais n'anticipons pas...

Après avoir pris connaissance de la situation, les aventuriers traversent la forêt pendant une bonne demi-heure. La pluie tombe de plus belle. Par chance, le groupe d'Hommes-crapauds, une trentaine d'individus, a laissé des traces Très faciles (difficulté +4) à suivre. Au sortir de la forêt commence un vaste marais, dans lequel il faut patauger une heure durant avant d'arriver en vue d'un village bâti sur pilotis. Un peu en retrait, au sommet d'un îlot rocheux, apparaît un très vieux temple de pierre grise.

Le village

Les personnages ont traversé les marais sans rencontrer de problèmes particuliers. Bien que la piste des Hommes-crapauds se soit interrompue par moments, elle a toujours pu être retrouvée. Maintenant, leur tâche semble plus ardue. Le village et le temple ont été bâtis au milieu d'un étang. Le reste du trajet doit être fait à la nage. Heureusement, la pluie noie les contours et les couleurs du paysage. Passer inaperçu au sein d'un

pareil décor ne devrait pas être trop difficile, même si, comme le constatent les aventuriers, quelques barques de pêcheurs sillonnent la surface des eaux. Par-ci par-là, des bosquets de joncs, des bancs de nénuphars diminuent les risques d'être découvert.

Les huttes du village des Hommes-crapauds, une quinzaine, sont faites d'un toit de terre séchée et de branchages, soutenu par quatre courts piliers de bois. Au moment où les aventuriers parviennent aux abords de l'étang, la population est en effervescence. Les habitants vont d'une maison à l'autre, franchissent rapidement les ponts de corde qui les relient entre elles, s'attroupent sur les larges plates-formes sur lesquelles elles reposent. Des échelles de corde descendent jusqu'au niveau d'une petite jetée en rondins, à laquelle sont attachés quelques esquifs.

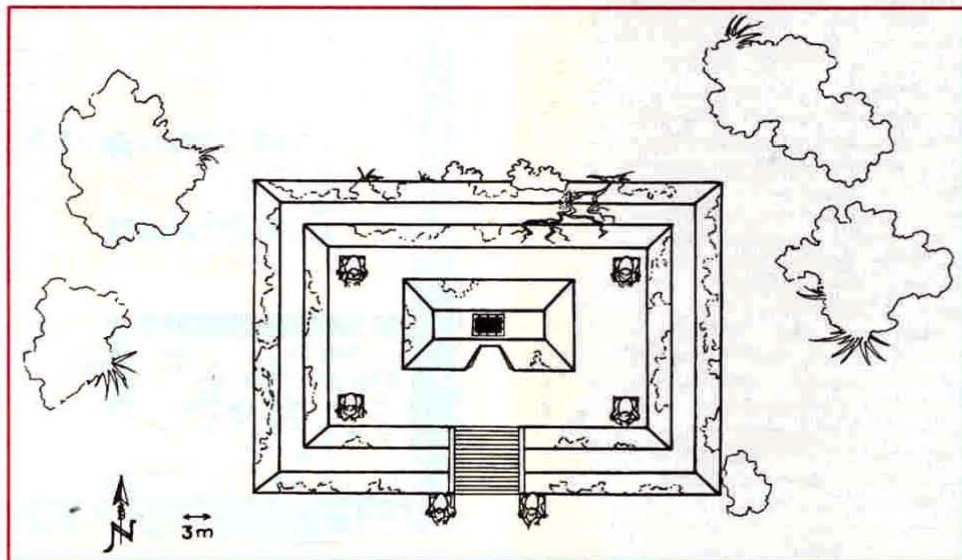
En milieu d'après-midi, une vingtaine d'Hommes-crapauds retourne à la caravane pour prendre les marchandises. Pendant leur absence, à raison de deux ou trois par embarcation, une dizaine d'autres pêche et chasse tout autour du temple, ne restant jamais très longtemps au même endroit. En fin d'après-midi, les Hommes-crapauds reviennent avec leur butin, qu'ils portent à l'intérieur du sanctuaire.

Au crépuscule (vers « 17 h30 »), sur les dernières marches de l'édifice religieux, apparaît le sorcier de la tribu. Il souffle dans une conque dont il tire un son lugubre. Une procession funèbre se rend au temple, avec les quatre morts qu'a eu le clan lors de l'attaque. Tout le village, à quelques exceptions près, y participe. Une cérémonie a lieu dans le sanctuaire, durant laquelle les morts sont jetés en pâture à la « chose qui jaillit des ténèbres ». Puis, tout le monde se rend à l'étage inférieur, dans l'arène, pour assister au combat de quatre des compagnons de la Louve contre les monstres de Kukelu. Plus tard, tout le monde ressort pour regagner le village. Il fait alors nuit noire. Pourtant, seule l'embarcation de tête est éclairée par une torche.

Le lendemain, dans la matinée, une dizaine d'Hommes-crapauds retournent à la caravane pour cacher les cadavres dans les fourrés, et faire disparaître toute trace de leur forfait. Espérons qu'avant cela les personnages auront agi !

La population

La population du village est de 80 habitants environ, dont 30 guerriers (PMJ faibles). Au temple résident Kukelu, le chef sorcier, 3 guerriers (PMJ moyens), un homme-lion et un homme-scorpion (voir plus loin).

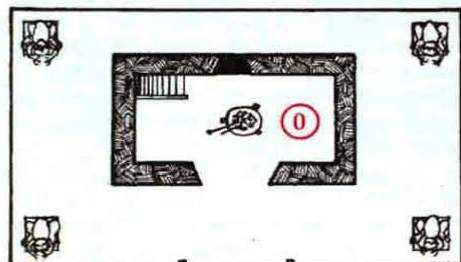


Le temple

Le temple s'élève au sommet d'un petit îlot rocheux, sur lequel poussent des buissons épineux et quelques arbres. L'édifice est couvert de mousse et de lichen, ce qui rend son escalade Difficile (difficulté -2), voire Très difficile (difficulté -4) dans sa partie supérieure. Une seule ouverture permet a priori d'y pénétrer, celle du sanctuaire. En fait, il est possible de passer aussi par la cheminée de laquelle s'échappent des volutes de fumée noirâtre. Un escalier monumental fait face à l'entrée. Des statues représentant d'énormes crapauds apportent une touche de fantaisie à cet ensemble un peu austère!

Consultez le plan pour la suite des événements.

0 – Sanctuaire



L'intérieur du sanctuaire comporte une seule grande salle, au centre de laquelle rougeoit un large brasero. Dans le coin gauche, en entrant, un escalier descend. Plus original, un renforcement obscur occupe le mur du fond. En y regardant de plus près, les personnages ont l'impression que les ténèbres prisonnières de cet espace « ondulent et se tordent » ! La curiosité peut amener quelqu'un à vouloir en savoir plus. Si un imprudent lance quelque chose dans le renforcement, tire une flèche par exemple, en réponse à ce geste sacrilège une masse informe, d'un noir d'encre, jaillit des ténèbres pour se jeter sur lui. Un court instant, elle

La Chose

Test de Combat : 7

Test de Perception : 4

Points de vie : 3

Points de souffle : -

Points d'énergie psychique : 6

Dégâts : [A] PV

Résistance à la magie : 10

Armure : 0/0/6

La Chose est une créature magique invoquée par le sorcier avec l'aide de Borva. Si les aventuriers la combattent avec leurs armes, reportez-vous aux règles sur les combats contre les créatures magiques du chapitre Magie. Quand la créature s'enroule autour d'un être humain, elle commence un duel mental avec lui. La créature a une valeur de test de Combat mental de 10, et la victime riposte en faisant un test sous Esprit ++ Action + Humain. Le vainqueur du duel fait [c]EP de dégâts au perdant à chaque passe d'armes. Ce qui n'empêche pas d'ailleurs la Chose de faire une attaque physique. Elle est très faible, et consiste à utiliser un acide qui suinte de son corps gélatineux.

Si la Chose meurt (par perte de PV ou d'EP), elle se dissout en dégageant une odeur âcre. Sinon, elle commence à « digérer » lentement sa proie !

semble vouloir l'envelopper, puis disparaît. Une initiative encore plus téméraire consiste à vouloir entrer dans ce renforcement, que rien ne peut éclairer. Dès qu'une personne franchit le seuil fatidique, la masse informe s'abat sur elle, la recouvrant de la tête aux pieds d'une substance gélatineuse. Dans ce cas, personne ne peut aider la victime. Elle doit s'en sortir par elle-même !

La « chose qui jaillit des ténèbres » est une créature de Borva, la déesse crapaud.

Après avoir tourné à deux reprises sur la gauche, les escaliers aboutissent dans un couloir faiblement éclairé. À ce niveau, des plaques de salpêtre couvrent les murs. Dans l'air humide et glacial flotte une odeur putride. Tout est parfaitement silencieux.

1 – Hall

La lumière provient d'une petite salle sur laquelle donnent quatre portes, dont l'une pend sur ses gonds, et un nouveau couloir. Une faible lueur s'échappe de la pièce ouverte, ainsi que des bruits de voix gutturales s'exprimant dans une langue inconnue des personnages ; suivant les circonstances, ces bruits pourraient être des murmures, bruissements, ronflements, etc.

2 – Salle des guerriers

Trois redoutables guerriers logent dans cette pièce sordide, au sol recouvert de paille et d'immondices, juste éclairée par une sorte de lanterne primitive faite de boue séchée. Attaqués par les aventuriers, l'un d'eux essaie d'aller chercher la créature léonine enfermée dans l'arène.

3 – Chambre de Kukelu

Durant la journée, Kukelu, sorcier et chef de la tribu, se trouve dans la salle des prisonniers. C'est donc seulement de nuit que les personnages peuvent le

Kukelu

Race : Homme-crapaud. Âge : 52 ans. Taille : 1,60 m. Poids : 48 kg.

PMJ moyen. Métier : prêtre-sorcier de Borva.

Talents : Art magique +1, Cérémonie 0,

Sphérologie -2, Zoologie +1, Botanique 0,

Poisons 0, Coutelas 0.

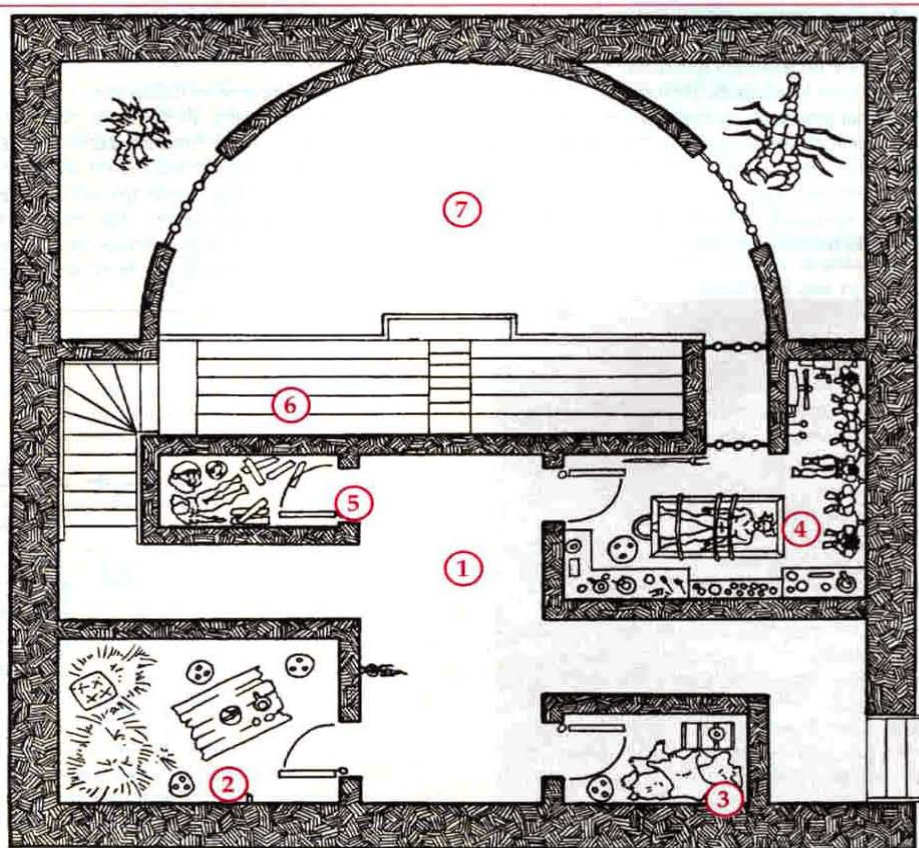
Énergie divine : Borva 2. Sortilèges : Eau en brume 0, Enterrer 0, Transformer un homme en homme-animal 0.

Équipement : Kukelu possède un focus, une petite pierre sphérique de couleur noirâtre, émettant une faible lumière bleu pâle lorsqu'il est activé (4 PM).

Le sortilège pour Transformer un homme en homme-animal a été donné directement à Kukelu par Borva. C'est un sort de niveau 2, qu'il ne peut utiliser que lors de certaines positions célestes des sphères (à peu près une fois tous les deux ans). L'effet de ce sortilège est de combiner les caractéristiques d'un humain et d'un animal pour créer un monstre qui aura certaines capacités des deux sources. Il a réussi à obtenir de cette façon un homme-lion et un homme-scorpion. Il travaille actuellement sur un homme-singe.

surprendre ici, dormant sur des peaux de bêtes. Un petit coffre verrouillé, sur lequel est posée une chandelle, contient ses affaires personnelles : une robe de cérémonie de couleur glauque, trouée aux mites, un couteau à lame recourbée, une bourse de cuir recelant quelques piécettes, deux pierres d'obsidienne non travaillées de la taille d'un poing.

Les habitants du temple attendent les aventuriers de pied ferme, embusqués, si ceux-ci se sont montrés



trop bruyants durant leur exploration des lieux. Pour l'occasion, Kukelu a enduit la lame de son couteau avec du poison, une substance qui paralyse tout en laissant la victime parfaitement consciente. Les effets sont foudroyants, 4 passes d'armes suffisent pour que tout soit réglé si elle ne réussit pas un test Corps $\odot$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ -6. Ensuite, la victime devra attendre une bonne demi-journée avant de recouvrer ses moyens!

4 – Salle des prisonniers

Une lampe à huile, accrochée au plafond, décrit un cercle de lumière blafarde au milieu de la pièce, laissant le pourtour dans la pénombre. Là, sur une table de pierre est allongé un homme d'apparence simiesque, les membres attachés par des lanières de cuir. Il est inanimé, et de la bave suinte aux commissures de ses lèvres. Les prisonniers, quant à eux, ont été enchaînés au mur du fond, près d'un renforcement dans lequel se trouvent les différents mécanismes actionnant l'ouverture et la fermeture des grilles de l'arène. Complètement drogués, pouvant à peine tenir debout, les malheureux ne peuvent être d'aucune utilité à leurs sauveurs.

Kukelu se peut-être présent dans la pièce, s'activant devant un long établi en bois, situé sur la droite en entrant. Un coup d'œil dans ce coin permet d'inventorier tout un matériel de sorcier. Il y a là des mortiers, des coupelles en terre cuite, emplis de têtards écrasés, de sécrétion visqueuse de crapaud, de gélatine noirâtre, ainsi que des racines de toutes sortes, des bocaux de verre dans lesquels flottent des batraciens écorchés, les orbites vides, leurs yeux étant rangés dans des petits pots en fer, et leur peau fixée au mur humide.

Disposés le long du mur gauche, les personnages peuvent voir un large filet aux mailles résistantes, une longue barre métallique terminée par un solide collier, une armure de cuir clouté ayant été lacérée par des coups de griffes, des piques et un fouet.

5 – Garde-manger

Avant de distinguer quoi que ce soit, les intrus sont assaillis par une odeur pestilentielle! Au fond de la pièce, suspendus à d'énormes crochets, sont entreposés des quartiers de viande faisandée, et, spectacle horrible, un homme entièrement écorché, dont on a retiré les viscères et tranché la tête. Un test d'Instinct $\approx$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ -2 doit être réussi afin de ne pas vomir et perdre [8] points d'équilibre psychique! Cette salle contient aussi une haute pile de branchages et quelques rondins.

6 – Gradins

Une volée de marches monte jusqu'à des gradins grossièrement taillés dans la pierre. De là, séparés de l'arène par quatre mètres de hauteur, les Hommes-crapauds peuvent assister en toute sécurité à de terribles combats!

7 – Arène

L'arène est en fait une caverne au sol de terre battue, avec deux grandes cages creusées dans la roche. Lorsque les prisonniers doivent affronter les monstres de Kukelu, des torches sont allumées afin que tout le monde puisse jouir du spectacle dans de bonnes conditions!

La mystérieuse créature léonine ayant participé à l'attaque de la caravane occupe une des deux cages. Elle a été dressée pour obéir aussi bien aux ordres du sorcier que des guerriers du temple. Ce qui n'est pas le cas de la créature de l'autre cage, un homme-scorpion sauvage et indomptable!

Homme-scorpion

Test de Combat : 10
Test de Perception : 6
Points de vie : 2
Points de souffle : 2
Points d'Énergie : 1
Rapidité $\leq$: 1
Dégâts : [c] PV
Résistance à la magie : 8
Armure : 0/0/0

L'homme-scorpion a un corps de scorpion géant, surmonté d'un torse humain. Sa tête est humaine, mais avec des yeux à facettes insectoïdes. Il attaque en général avec ses pinces, mais en se donnant un malus de -2, il peut essayer de piquer son adversaire avec sa queue. Le poison amène un malus cumulatif de 1 à toutes les actions de la victime pendant les six passes d'armes suivantes (d'abord -1, puis -2, jusque -6, si le personnage n'est pas mort entre-temps).

Les prisonniers

Parmi les six prisonniers, cinq font partie du groupe de guerriers engagés par les marchands. Le sixième, Cromrø, est cuisinier. Si les personnages n'interviennent pas à temps, quatre d'entre eux meurent dans l'arène : Magbar, Baruad (PMJ moyens), Goll et Loch (PMJ faibles). Ne reste plus alors que Feren, la meilleure amie de la Louve (PMJ moyen), et Cromrø (PMJ faible).

Lorsque tout danger est écarté, les survivants apprennent aux personnages que Kukelu, mêlant sorcellerie et mixtures épouvantables, comptait transformer en monstres certaines des personnes tombées entre ses mains! Puis, débordant de gratitude à l'égard de leurs sauveurs, ils offrent de les guider jusqu'au Château suspendu.

Si par malheur nos amis ont été capturés, l'un d'entre eux doit affronter l'homme-scorpion, à mains nues! Heureusement, dès le troisième jour, un groupe d'une dizaine de chevaliers venus du Château suspendu, investit le temple pour délivrer tous les prisonniers.

Homme-lion

Test de Combat : 9
Test de Perception : 7
Points de vie : 4
Points de souffle : 4
Points d'Énergie : 1
Rapidité $\leq$: 1
Dégâts : [e] PV
Armure : 0/0/0

L'homme-lion a un corps humain, une tête et des griffes avant léonines. Il est aussi sauvage qu'un lion, mais moins intelligent.

Points d'aventure

Pour cette première partie, vous pouvez attribuer entre 1 et 3 points d'aventure. N'accordez qu'un seul point si les personnages ont été faits prisonniers par les Hommes-crapauds, et 3 si le raid s'est déroulé sans anicroches.

Chapitre 2 LES MERCENAIRES Le Château suspendu

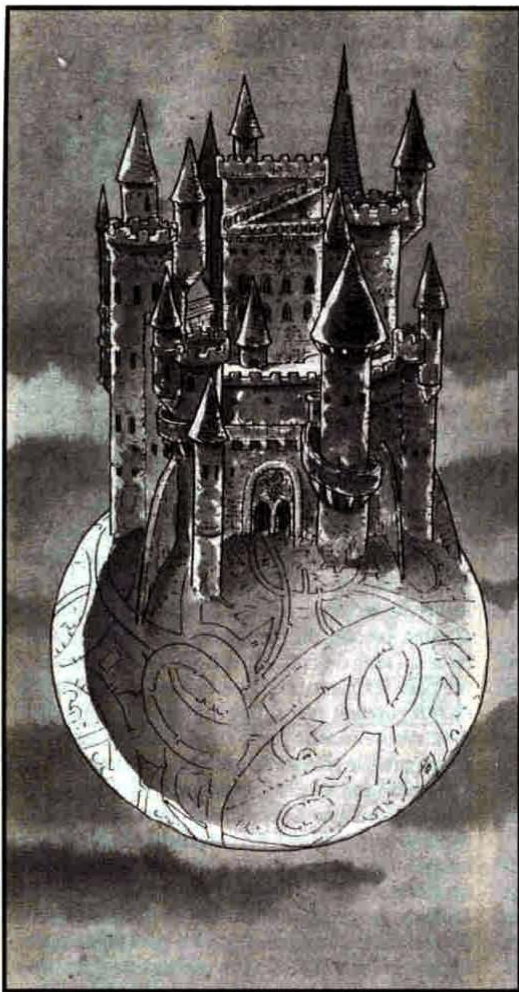
En Pays Ianaïdes

Après avoir échappé aux griffes des Hommes-crapauds, les personnages quittent la forêt. Le temps s'est éclairci. Une légère brise pousse paresseusement quelques nuages blancs dans le ciel. La campagne qui s'étend à perte de vue fume sous les chauds rayons du soleil. Quelques heures plus tard, à flanc de coteau, apparaît un village entouré de lopins de terre joliment dessinés. Là, toute la compagnie a le loisir de s'arrêter pour manger et prendre un peu de repos. À moins que les personnages ne se soient faits prendre par les Hommes-crapauds, les chevaliers lancés à leur recherche les retrouvent dans l'auberge où ils se restaurent. Le chef du groupe, un grand blond athlétique du nom de Thibault, connaît le secret pour rentrer dans le Château et propose de les guider. L'instant de la séparation avec la Louve et ses compagnons est donc venu. Avant de partir, chacun indique un endroit où on peut le retrouver, en la merveilleuse cité de Malienda (domicile, auberge, etc.).

Un peu plus tard, les personnages franchissent la lisière d'une nouvelle forêt, belle et silencieuse. Ils arrivent bientôt dans une immense clairière, avec au centre un cercle de pierres dressées. Juste au-dessus, à une centaine de mètres de hauteur, un château féerique flotte dans le ciel, blanc éclatant, pourvu de hautes tours surmontées de flèches effilées! Les chevaliers s'écartent de la clairière pour revenir de quelques pas dans la forêt. Ils se dirigent vers un gros rocher dans lequel apparaît une porte! L'un d'eux allume une torche car l'ouverture donne directement sur un escalier, lequel descend sous terre. Tout en bas, une longue galerie conduit jusqu'à une petite salle située juste sous le cercle de pierres. Un pentacle en tous points identique à celui de la sphère brille sur le sol. Comme précédemment, tout le monde doit entrer dans son champ d'action, mais cette fois-ci les personnages n'ont aucune mauvaise surprise. Les voilà enfin dans le Château suspendu!

Gadar l'Enchanteur

Les aventuriers se retrouvent dans une salle hallucinante, de forme circulaire. De hauts miroirs couvrent les murs, renvoyant à l'infini l'image du pentacle dans lequel apparaissent les personnages. La paroi s'élève jusqu'à une coupole de cristal, au travers de laquelle apparaît une sphère céleste, immobile, brillant d'un vif éclat argenté! À mi-hauteur, dans une loge, se tient un homme en robe bleue, les bras levés vers le ciel. Lentement, il reprend une posture normale, puis examine les nouveaux arrivants. Sa longue chevelure blanche encadre un visage aux traits délicats. «Je vous souhaite la bienvenue!», lance-t-il d'une voix claire tandis que Mosdi et un autre homme viennent se placer à ses côtés. «Veuillez nous rejoindre dans le hall!» Sur ces mots, la surface des miroirs s'entrouvre magiquement, deux larges battants, qu'il n'était pas possible de voir jusqu'à présent, s'écartent lentement. En franchissant le seuil, les personnages entrent dans un hall brillamment éclairé. Tout est de marbre blanc, le



Sanderval

Tandis que Sanderval s'avance d'un pas et propose aux personnages de le suivre, Mosdi précise qu'une petite fête a été prévue en leur honneur, le soir même. À cette occasion, ils pourront raconter leurs aventures en territoire homme-crapaud ! Sans plus attendre, Sanderval s'engage dans une longue galerie dont le côté droit, formé de colonnes, donne sur un jardin intérieur d'une grande beauté. Des flots de lumière, tombant d'un haut plafond de cristal, illuminent des parterres de fleurs multicolores, l'élégante ramure d'arbres exotiques, une fontaine majestueuse. De frais et délicats parfums embaument l'air. Sur la gauche du passage, portes ouvragées et vitraux délicats se succèdent. Les personnages entrent alors dans une pièce au décor totalement différent : la Salle des Cartes.

Tout y est baigné d'une lumière dorée, douce, provenant à la fois d'un vitrail et des lampes d'un grand lustre. Des livres, des tubes en cuir, des étuis de toutes sortes garnissent les rayons d'une bibliothèque occupant les quatre murs. Une longue table entourée de chaises à dossier haut trône au centre de la pièce, au sol recouvert d'un parquet en bois de chêne ciré. Dans un coin, un vieil homme écrit, assis derrière un bureau placé sur une estrade. Sans lever la tête, il jette un coup d'œil aux visiteurs par-dessus ses lorgnons. Sanderval le présente : maître Jason, cartographe et ancien navigateur. Puis, il invite les personnages à s'asseoir, pour leur expliquer certaines choses. Des escarmouches ont lieu depuis quelque temps sur l'île, indiquant avec certitude que les armées du Prince d'Ombre sont de retour ! Si un seul doute subsistait, celui-ci a été balayé par la description de certains des assaillants. Ils portaient les tristement célèbres Masques de Mort des

derval révèle que les légendes relatives à cette forêt font mention de créatures monstrueuses. Le livre donne assez peu d'informations sur le Royaume d'Ombre lui-même. La Porte permettrait de descendre profondément sous terre, le long d'un « fleuve magique », sur les rives duquel on aurait bâti « d'innombrables forteresses » ! Quoi qu'il en soit, les personnages ne doivent pas prendre trop de risques. Il s'agit simplement, cette fois, de s'assurer que le livre dit vrai. Dès qu'ils en ont la certitude, nos amis ont l'ordre de rebrousser chemin pour se rendre immédiatement à Malienda. Arrivés dans la cité, il leur faudra trouver l'auberge de maître Babyl, personne à laquelle ils remettront discrètement un médaillon pour se faire reconnaître. Ensuite, ils n'auront plus qu'à attendre les directives de l'aubergiste, et s'y conformer. C'est lui qui les mettra en contact avec les gens à qui faire leur rapport.

Après avoir montré les cartes géographiques que maître Jason a sélectionné pour eux (celles du livret que vous tenez entre les mains), le chevalier conseille aux personnages de se rendre à Port Ulysse, sur les rives de la baie de la Lune rousse. Là, ils devront contacter deux vieux loups de mer du nom de Grenouille et Barrique, lesquels leur feront faire la traversée jusqu'en Pays odaïles. Mieux vaut affronter Barbe d'Écume, le dieu des océans, que s'aventurer sur le territoire des Barbares ! Sans être véritablement hostiles, ceux-ci aiment à provoquer les étrangers !

Soirée de détente

Tout en se dirigeant vers le deuxième étage, là où se trouvent les chambres, Sanderval donne le médaillon dont il a parlé, en or avec une épée gravée dont la garde est en forme d'ailes déployées, symbole d'Anna Camélie. Si tous les personnages sont en état de partir, il propose que le départ ait lieu dès le lendemain ! À eux de dresser rapidement une liste du matériel dont ils pensent avoir besoin, Sanderval le leur fournira (dans les limites du raisonnable). Le chevalier remet à chacun quarante lunes d'argent. Leur salaire, au début, est fixé à quatre-vingts lunes par mission, plus une prime payable en nature, tenant compte des risques encourus et des informations obtenues. Gadar fait également quelques cadeaux : un bâton de buis, de 80 cm de long, qui est un objet à focus (3PM de capacité, chargé à fond) qui contient le sort Guérir les blessures (voir liste de Guérison) ; et deux dagues enchantées (caractéristiques normales, mais elles permettent de faire des dégâts aux créatures magiques).

Les chambres sont simples et confortables. Comme il est d'usage, elles contiennent un très grand lit, plus large que long, dans lequel jusqu'à huit personnes peuvent dormir ensemble, nues, sous de chaudes couvertures de fourrure. Le lit dispose aussi d'un matelas rembourré de laine et d'oreillers. Des tapisseries et des tapis isolent la pièce de la froideur des murs et du sol. Aussi bien dans la chambre des dames que dans celle des messieurs, il y a une cheminée, des coffres et des tringles murales pour ranger les vêtements. L'atmosphère est parfumée grâce à des brins de menthe et de verveine que l'on a répandus le long des murs, précaution utile sachant que les lieux d'aisance, un simple seau, ne sont séparés du reste de la pièce que par une tenture !

Presque aussitôt, des serveurs apportent une baignoire, avec de l'eau chaude, afin que les personnages puissent se laver. Une fois leur toilette terminée, on vient les chercher pour dîner. Ils redescendent au premier étage, et après avoir traversé le hall, entrent dans une immense salle de repas dans laquelle de nom-

dallage, les murs élevés, les escaliers monumentaux qui, de chaque côté, mènent vers les étages. Mosdi fait rapidement les présentations. À sa droite se tient Gadar l'Enchanteur, maître du Haut-Château, homme d'un âge indéfinissable, avec des moustaches et une barbe à la mousquetaire, aussi blanches que ses cheveux. Un charme irrésistible émane de sa personne. Ses yeux bleus pétillants semblent pouvoir pénétrer jusqu'au tréfonds des âmes ! Plus austère, mais d'une extraordinaire prestance, est l'autre voisin du Conteur, Sanderval, Chevalier d'Harad. Il a des cheveux bruns coupés court, des moustaches tombantes, un fin collier de barbe, un regard tranchant comme une lame. De grande taille, svelte, il porte une armure de cuir et des bottes de couleur fauve, sur une chemise et des chausses d'un vert profond.

Gadar

Race : Humain. Âge : 76 ans. Taille : 1,76 m. Poids : 60 kg. PMJ exceptionnel (avec 5PV seulement mais 5EP). Métier : enchanteur, génie de la magie. Talents : Art magique +3, Sphérologie +1, plus tous ceux que le meneur de jeu jugera bon de lui accorder.

Puissance ⚡ : 1

Précision ⚡ : 2

Énergies magiques : Enchantement 3, Métamagie 3, Divination 2, Hermétisme 1. Sortilèges : tous ceux des listes des Énergies qu'il possède, et qu'il est en mesure de lancer, sauf en magie hermétique où ses connaissances sont plus réduites.

troupes d'élite du Dieu sombre. Une nouvelle invasion devrait survenir dans les prochains mois. La configuration des sphères s'y prête (Sanderval n'explique pas pourquoi). Le temps presse. Quelques actions ont besoin d'être menées dès maintenant. Ayant déjà prouvé leur courage, les personnages pourraient participer à la défense de Malienda, en tant que mercenaires. Mais avant toute décision, le chevalier leur avoue nonnettement que leur rôle sera des plus dangereux. Ils vont former l'un des premiers groupes d'éclaireurs maliends, et à ce titre ne pourront compter, à deux ou trois personnes près, que sur eux-mêmes. Pourtant, il leur faudra suivre toutes les pistes et ramener le plus possible de renseignements concernant l'ennemi !

La bibliothèque du Château possède quelques précieux manuscrits datant de l'époque d'Anna Camélie. Sanderval les a récemment consultés. De ce fait, il peut décrire certaines des créatures que les personnages vont probablement rencontrer. Hélas, avant de devenir encre noire sur le papier, tout concourt à ce que ce genre d'information soit déformé. Entre celui qui a vécu un événement remarquable et l'auteur qui le consigne pour la postérité, la plupart du temps bien des imaginations ont été à l'œuvre, faisant de la réalité une légende ! Ainsi, les Bariadans sont plus grands, les Scurfies plus sanguinaires, les Masques de Mort pratiquement invincibles, etc. ! (Voir le bestiaire.)

L'un des ouvrages mentionne l'existence d'une Porte ouvrant sur le Royaume d'Ombre. Un plan permet même de la localiser approximativement. Elle se trouverait en territoire barbare, dans la grande forêt sauvage des Pays odaïles, perdue dans les collines. San-

neux soldats se restaurent. Les dames du groupe ont droit à quelques coups d'œil grivois, entendent même deux ou trois commentaires qu'elles jugeront peut-être déplacés. En cas de querelle, Sanderval, qui attend avec d'autres chevaliers dans une pièce attenante, accourt afin de sanctionner les fauteurs de trouble. Ensuite, ayant grimpé une volée de marches, les invités accèdent à une pièce au plafond bas, au fond de laquelle flambe un joyeux feu de cheminée. Les murs et le sol, comme dans les chambres, sont en pierre taillée de couleur grise. Il y a là une vingtaine de convives attablés, parmi lesquels Mosdi, Sanderval et Thibault. Toute l'assemblée se lève pour porter un toast aux « courageux aventuriers du continent ouest » ! Puis, on fait les présentations. Il serait étonnant que quelqu'un se souvienne de tous les noms donnés en cette occasion. Malgré tout, un chevalier au moins retient l'attention. Il s'agit de Lisoy Combedure, un colosse au visage balafré, grande gueule terriblement sympathique. Cinq jeunes personnes ne passent pas non plus inaperçues, mais pour une toute autre raison. Les « Demoiselles Méline », Rose, Jonquille et leurs compagnes, vivent en effet de leurs charmes ! Charms dont elles ne manquent pas, grâce en soit rendue à la déesse de l'Amour, leur patronne. Ajoutons à cela un repas composé de mets délicieux, un vin enivrant, la prestation tout à fait remarquable de Lendalyn, une ravissante poétesse, et vous avez une agréable soirée qu'il vous revient d'animer ! En milieu de soirée, à supposer qu'il y ait un prêtre parmi les aventuriers, Mosdi s'éclipse en sa compagnie. Le Conteur tient absolument à discuter avec lui de théologie. En effet, quelle influence, quel pouvoir, peut posséder le serviteur d'un dieu dont personne

n'a jamais entendu parler ? Aucun ! Heureusement, explique-t-il, certaines divinités du continent ouest ressemblent parfois étrangement à celles de l'archipel. Dans ces conditions, on peut logiquement penser qu'une prière adressée à l'un devrait convenir à l'autre. Et Mosdi de se lancer dans une description succincte des divinités de Malienda, afin que son interlocuteur puisse se faire une idée précise de la situation au regard de ses propres convictions.

Ayant choisi un dieu maliend proche du sien, notre prêtre doit réussir un test de Cœur ♥ + Désir ♠ + Humain ♣. Plus la ressemblance entre deux dieux est grande, plus il est facile de les assimiler l'un à l'autre (bonus maximum de +2). Pour plus de précisions, reportez-vous au chapitre Magie, au passage sur la magie divine. En cas d'échec, le prêtre va être contraint de convertir à sa foi le plus de gens possible, créer un culte, peut-être bâtir un temple, afin de regagner ses pouvoirs.

Autre information, puisque les personnages servent maintenant la cause d'Anna Camélie, Mosdi précise qu'ils peuvent faire appel à elle en cas de nécessité. On dit de cette jeune déesse qu'elle fait parfois des « miracles » !

Méfiance, méfiance

Dans l'ensemble, l'intérieur du Château ressemble plus à un palais qu'à une forteresse. Pourtant, il est occupé par un grand nombre d'hommes en armes, et non par des courtisans s'agitant autour d'un quelconque souverain. Ce n'est à l'évidence pas un lieu de villégiature, plutôt un quartier général où l'on prend des décisions importantes, un lieu de rassemblement pour les Che-

valiers d'Harad. S'ils posent des questions, les personnages vont se heurter au mutisme de leurs interlocuteurs. Ils doivent comprendre qu'ils sont nouveaux ici. Il n'y a aucune raison que quelqu'un leur fasse des confidences. De plus, les Maliends sont particulièrement méfiants. Pour toute explication, on leur conseille de s'adresser à Sanderval.

De la bouche du chevalier, les personnages apprennent que personne n'entre dans le Château par la voie des pentacles sans y avoir été invité par Gadar. Lui seul peut rendre la chose possible ! Il parle aussi, succinctement, de l'origine des Chevaliers d'Harad. C'est tout ! Dans l'immédiat, les autres sujets restent tabous ! Si des magiciens tentent de détecter la magie, ils sentiront bien que le château en lui-même est magique. Mais pour vérifier que la sphère sur laquelle il repose est bien un focus (comme l'est la sphère dans laquelle ils ont voyagé), il faudrait pouvoir la toucher directement, ce qui semble impossible dans les chambres d'habitation. Or, les pièces les plus profondes, auxquelles il est interdit d'accéder, sont celles des laboratoires de Gadar. Seul le meneur de jeu saura donc que Fulia (le Château suspendu) est un focus de 300 PM de capacité, qui se recharge au rythme de 2 PM par jour grâce aux adorateurs de la déesse.

Baie de la Lune rousse

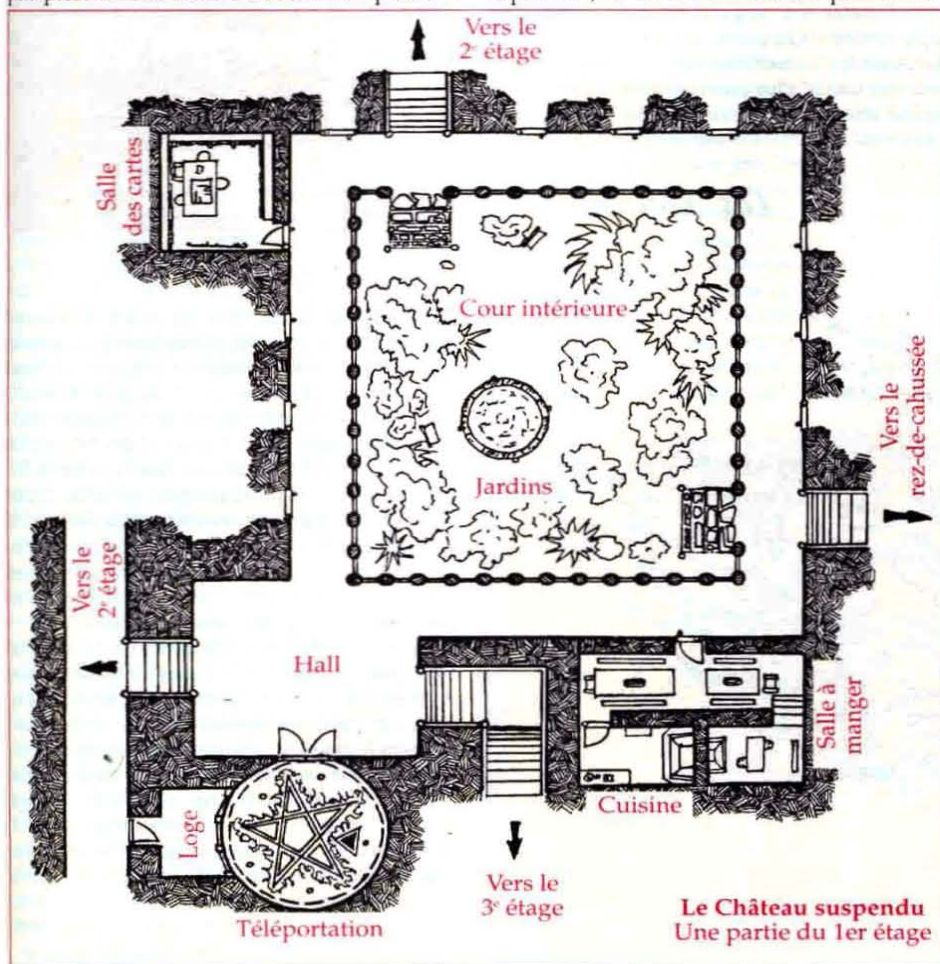
V'là l'bon vent !

Le lendemain matin, pas trop tôt eu égard aux excès de table de la veille, des serveurs viennent réveiller nos amis. Gadar les attend dans la salle de magie afin de les faire « traverser ». Sanderval et Mosdi les attendent déjà en bas près du cercle de pierre. Passé la porte du rocher, les personnages sont surpris par un vent « à décorner les bœufs » qui souffle en rafales ! Pourtant, à quelques pas de là, le Conteur et le chevalier semblent ne pas en ressentir les effets, comme s'ils se tenaient à l'intérieur d'une « bulle de calme ». Pas un brin d'herbe autour d'eux, pas un de leurs cheveux ne bouge ! Et effectivement, lorsque les personnages s'approchent, il leur semble tout à coup franchir une barrière invisible. Un petit sourire malicieux suspendu au coin des lèvres, Mosdi promet aux magiciens du groupe qu'un jour il leur apprendra ce « tour » ! Sanderval fournit des indications pour la route : aucun chemin ne reliant le Château suspendu à Port Ulysse, situé au sud-est, il conseille d'aller vers l'est, puis de longer la côte vers le sud. Si les personnages ne traînent pas en route, ils devraient atteindre le village avant le soir. Mosdi, lui, leur fait ses adieux car il part dans une autre direction pour une mission qui ne regarde que lui. Il leur souhaite bonne chance.

Voilà nos amis livrés à eux-mêmes !

Port Ulysse

Le voyage jusqu'à Port Ulysse se déroule dans une sorte d'émerveillement ! Malgré le vent, la forêt qui entoure le Château suspendu est empreinte d'une étrange sérénité ! Puis vient le spectacle grandiose de l'océan démonté, déferlant en vagues lumineuses, mordant le sable doré d'une plage infinie avec des rugissements d'extase ! Paysage qui insufflé en chacun une énergie sauvage, un désir violent de découvertes et de conquêtes, l'envie de brandir son épée vers le soleil couleur de sang, fiché tout là-haut dans le ciel ! Les personnages font un test d'Instinct ≈ + Désir ♠ + Humain ♣ + 1. Ceux que le spectacle a bouleversés





gagnent 2 points d'énergie, points utilisables à n'importe quel moment de l'aventure sans dépense de points de souffle ou d'énergie psychique, mais non récupérables (à noter sur les feuilles de personnage). Port Ulysse réserve à nos amis une autre surprise, tempérée peut-être par la féerie de couleurs qu'offre le jour déclinant; le soleil a embrasé la surface des flots et le ciel a pris une magnifique teinte violette. Le vent souffle moins fort. Le village a été construit derrière une barrière de dunes. Il est fait de petites maisons rondes aux murs blanchis à la chaux, serrées frileusement les unes contre les autres, de sorte que leurs toits de chaume se touchent presque. En fait de port, quelques barques et deux petits bateaux ont été tirés sur la grève. Des pêcheurs s'activent tout autour, rangent paniers et filets, chargent sur leurs épaules des caisses emplies de poissons argentés. La sortie en mer semble avoir été fructueuse. Les villageois accueillent chaleureusement leurs visiteurs. La majorité de la population a les cheveux blonds ou châains, des yeux clairs, un regard franc.

Nos amis rencontrent Grenouille et Barrique à l'auberge, en réalité un réduit avec deux tables et quelques chaises placées devant une fenêtre tendue de parchemin huilé. Le local étant déjà plein à craquer d'hommes en train de tirer sur de fines pipes en écume, c'est en se promenant le long de la mer qu'ils font la connaissance des deux compères. Leurs surnoms leur vont à la perfection. Ils doivent avoir dans les quarante ans. Le grand au physique corpulent se montre d'emblée jovial et volubile, posant un tas de questions sur la mission de ses interlocuteurs, alors que son compagnon, petit, aux yeux globuleux, semble plutôt taciturne. Lorsque les personnages se sont livrés suffisamment, Grenouille s'arrête soudain de marcher pour prendre la parole. Un sourire désarmant illumine son visage, tandis que celui de Barrique se ferme. Les personnages sont des hommes morts, dit-il, s'ils continuent de se confier ainsi aux premiers venus! Plus grave, en révélant les détails de leur mission, ils mettent en péril la cause qu'ils sont censés défendre! Des espions du Prince d'Ombre

auraient pu prendre la place et l'apparence des deux marins! Que ces derniers aient été recommandés par Sanderval ne change rien à l'affaire! Sur ce, Grenouille s'excuse d'avoir agi comme il vient de le faire; mais les personnages ne connaissant pas Malienda, ne sachant rien des stratagèmes utilisés par les sbires du Dieu sombre, cela semblait nécessaire! Ne vous fiez jamais à quiconque aveuglement, conclut-il en tapotant l'épaule de l'un des aventuriers. Puis, il les invite à se rendre chez lui vider un ou deux pichets de bière. Les deux compères savaient depuis le début que les personnages allaient venir. Tout est déjà prêt pour le voyage du lendemain! Si, contrairement à la situation décrite, les mercenaires ne tombent pas dans le piège, Grenouille et Barrique les en félicitent!

Lors de la courte veillée qui s'ensuit, les personnages doivent choisir un itinéraire entre les trois que proposent leurs hôtes. Référez-vous au plan: (1) une journée de bateau et une cinquantaine de kilomètres à travers les collines; (2) deux journées de navigation et une vingtaine de kilomètres à pied; (3) deux jours de bateau et une cinquantaine de kilomètres en terrain plat. Les trois options prévoient une étape à la pointe du Bec.

Après avoir pris une décision, tout le monde va se coucher car il est prévu d'embarquer avant le lever du soleil! Une partie des personnages dort chez Grenouille, et l'autre chez Barrique. Tandis que la lune, couleur rouille, se lève sur Malienda, peut-être nos amis pensent-ils avec un peu d'appréhension à la journée du lendemain? En effet, Barbe d'Écume ne semble vraiment pas commode!

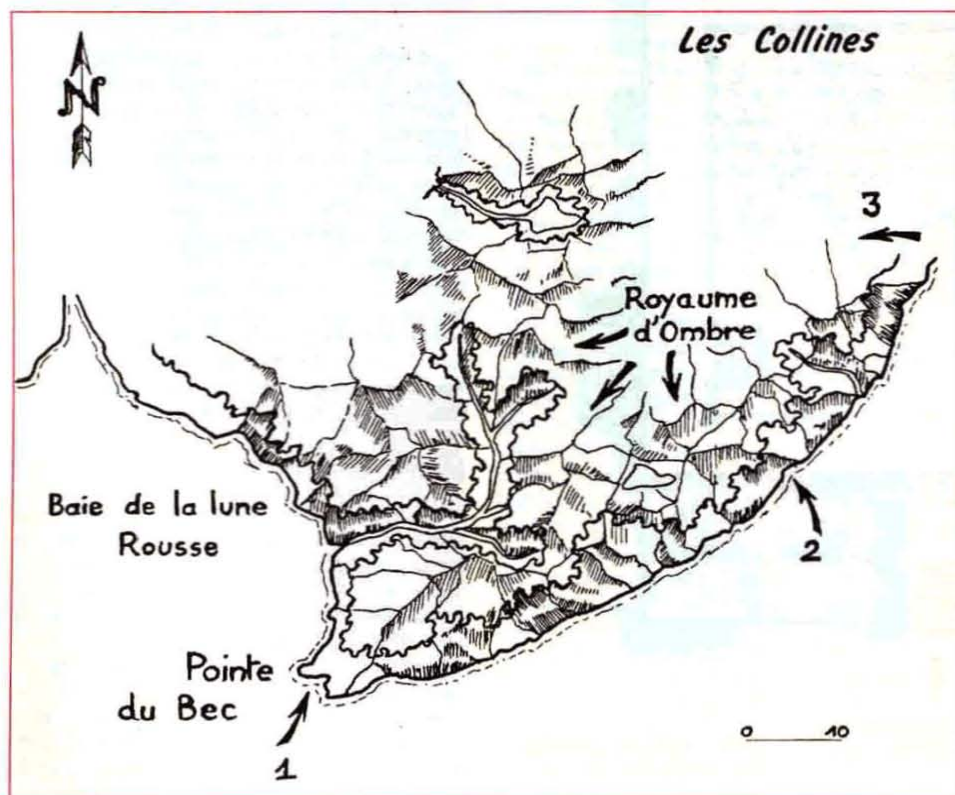
Grenouille et Barrique

Ce sont des PMJ moyens, sauf en ce qui concerne la navigation, domaine dans lequel ils sont vraiment forts (talent de Navigation à +2)! Selon un rumeur persistante, ils « s'engouffraient » même de temps en temps vers d'autres îles, et ce à bord de leur tout petit bateau! Grenouille se bat au couteau, et Barrique armé d'un sabre à lame légèrement recourbée.

Sur les flots

Le ciel blanchit à peine à l'horizon que les personnages se retrouvent sur la plage, frissonnant dans le froid matinal. Tout en poussant le bateau à la mer, avec Grenouille et Barrique, plus quelques villageois, ils doivent lutter contre un vent fort soufflant du sud-est. Bientôt, le petit groupe vogue sur des flots noirs et agités. Barrique tient la barre d'une main ferme. De l'avoir vu aussi souriant la veille, les personnages vont peut-être mettre un certain temps à s'habituer à sa véritable nature. Ainsi, il peut passer des heures sans dire un mot, les yeux perdus dans le vague, rêveur et mélancolique! Grenouille, à l'opposé, se révèle être un compagnon plein d'entrain.

La traversée se déroule calmement à moins que vous ne vouliez la corser un peu, auquel cas l'embarcation pourrait être attaquée par un ou deux lions des océans, ces terribles créatures que l'on trouve généralement le long des côtes, particulièrement dans les eaux protégées des baies ou de certaines criques. Quoi que vous décidiez, certains aspects du voyage devraient être mis en valeur, à commencer par le mal de mer auquel peuvent être sujets les aventuriers. Ensuite, le lever du soleil sur Malienda vaut toujours le coup d'œil; nous vous laissons le soin de le décrire. Plus mystérieux, en milieu d'après-midi, une forme ailée survole la baie assez haut dans le ciel dégagé.





Une main en visière, il est possible de la suivre pendant quelques instants. Les personnages n'en jureraient pas mais il leur semble qu'un cavalier monte la créature! Après avoir entretenu le suspense, Grenouille explique qu'il s'agit simplement d'un Chevalier d'Harad volant à dos de dragon, et ajoute que celui-ci vient vraisemblablement de quitter le Château suspendu!

La pointe du Bec

À l'approche du soir, les marins parviennent à la pointe du Bec, un lieu qui doit son nom à sa forme particulière (voir le plan). Le bateau s'engage dans un étroit chenal, entre deux langues de terre rocheuses, pour venir s'ancrer près d'une plage de gravier. En dépassant la pointe sud, les personnages ont pu remarquer, au sommet d'un gros rocher battu par les vagues, une statue de Neöd représenté debout dans son char tiré par des chevaux blancs. Un bois touffu d'arbres à feuilles persistantes borde la côte. La nuit à venir semble devoir être agréable car la température s'est un peu adoucie. Il ne reste plus qu'à établir le campement. Pendant que tout le monde s'y emploie, la lune apparaît dans le ciel (pleine lune le 4 Meline) et le vent tombe comme par enchantement. Du coup, l'ambiance devient presque inquiétante. Et l'on ne peut s'empêcher de donner des coups d'œil furtifs vers les ombres qui emplissent le sous-bois, de sur-sauter, peut-être, lorsqu'une des branches humides du feu de camp éclate sous la morsure des flammes, de trouver une brillance tout à fait anormale à la surface des eaux. Surprenant les regards portés vers l'océan, Barrique prend la parole. Le ton qu'il emploie alors n'est pas sans rappeler celui de Mosdi le Conteur. C'est d'ailleurs pour narrer une légende qu'il sort de son mutisme.

La croyance populaire veut qu'il y ait en effet, au fond de la baie, une immense cité de cristal en forme d'étoile de mer, une cité merveilleuse habitée par le peuple des Siréniens. Aux alentours de chaque pleine lune, les habitants de ce monde sous-marin organisent, dit-

on, de grandes festivités. Ils éclairent brillamment toutes leurs maisons, toutes les rues, le moindre recoin, tant et si bien que les eaux en sont illuminées. Ce phénomène se produit à l'instant même! Parfois, les Siréniens remontent à l'air libre et s'approchent de la côte pour rendre hommage à leur dieu, Neöd, roi des océans, là où les hommes ont élevé des statues en son honneur! Les chants qu'ils lui adressent alors attirent tous ceux qui se trouvent dans les environs, hommes et femmes que personne ne revoit jamais malheureusement! Barrique ne semble pas très affecté par ce qu'il vient de dire. Au contraire, un sourire rêveur reste suspendu à ses lèvres. Après tout, ce ne sont que des légendes!

Les oupires

Les sentinelles

Comme nous allons le voir, le danger ne vient pas de la mer mais des bois tout proches. Il y a là, en effet, cachés dans les fourrés ou bien perchés sur les branches des arbres, de maléfiques petites créatures aux terribles pouvoirs. Les personnages étant trop nombreux pour être attaqués de front, après avoir lu dans leurs pensées, elles ont décidé d'attendre qu'ils dorment pour les plonger dans un cauchemar au cours duquel ils vont se croire agressés par des Siréniens. Le groupe aura sans doute instauré des tours de garde pour la durée de la nuit. Prenez à part les joueurs dont les personnages font la première ronde, car, tout à coup, ils entendent une faible rumeur provenant des bois. Là, des dizaines de petits yeux cruels, jaunes et lumineux, clignent dans l'obscurité! Tandis que les dormeurs commencent à s'agiter dans leur sommeil, la rumeur enfle jusqu'à devenir une sorte de puissant ronronnement! Soudain, de minuscules démons jaillissent d'entre les arbres, portés par des ailes de chauve-souris! Trois ou quatre oupires attaquent chaque sentinelle. Avant d'essayer de les mordre avec leurs dents pointues, et sucer leur sang, ils lancent sur elles de courtes javelines! Les autres restent à couvert car ils ont uni leurs esprits afin d'entraîner les personnages endormis dans une autre réalité! Les dormeurs ne peuvent pas être réveillés de façon normale. Pour y parvenir, les sentinelles doivent attaquer le groupe de oupires situé dans le bois. Toute action allant dans ce sens a pour effet de disperser les créatures, de rompre le charme sous lequel elles tiennent leurs victimes, et par là même, si le rapport des forces est alors en leur défaveur, de les mettre en fuite!

Oupires

Test de Combat : 4

Test de Perception : 8

Points de vie : 1

Points de souffle : 2

Dégâts : [X] PV

Armure : 0/0/0

Taille : 30 cm. Poids : 5 kg. Les oupires sont de hideuses petites créatures humanoïdes, au corps recouvert d'une peau rugueuse de couleur marron foncé, pourvues d'une paire d'ailes membraneuses. Leur vitesse en vol est légèrement supérieure à celle d'un homme au pas de course. Ils sont capables de capturer des proies bien plus puissantes qu'eux grâce à leurs pouvoirs psychiques. Ceci fait, ils les gardent en vie le plus longtemps possible car ils se nourrissent de sang frais!

Pouvoir psychique : un oupire peut entrer dans

Cauchemar

Les aventuriers endormis ont l'impression d'être réveillés par une douce mélodie. Ouvrant les yeux, ils découvrent qu'un groupe d'une dizaine de Siréniens est en train de s'approcher silencieusement du campement. Se voyant découverts, ces derniers se jettent à l'attaque en brandissant leurs tridents! Les sentinelles ont disparu. C'est en fait un cauchemar provoqué par les oupires. Pour la procédure du combat, voir plus bas la description des oupires.

Note : Normalement, les deux scènes de combat devraient être jouées en simultanée; nous vous conseillons malgré tout d'effectuer plusieurs passes d'armes avant de passer d'un combat à l'autre, du moins tant que le procédé ne nuit pas aux personnages : n'oubliez pas, en effet, qu'une situation peut basculer en quelques secondes!

Les oupires de notre histoire sont une vingtaine. Ils vivent à quelques kilomètres de la plage, au pied des collines, dans un profond sous-bois. Leur repaire consiste en quelques grands arbres dans lesquels ils ont creusé de petites tanières. Si par malchance, les personnages tombaient entre leurs griffes, c'est là qu'ils finiraient, attachés par les pieds aux branches les plus hautes!

Les Saphaures

La vallée

Les personnages ont peut-être décidé d'interrompre leur voyage en bateau pour continuer par voie de terre. Dans ce cas, Grenouille et Barrique leur disent au revoir, tout en promettant de venir les récupérer, ici même, dans une demi-décade. De la pointe du Bec au lieu supposé de l'entrée du Royaume d'Ombre, l'itinéraire le plus logique passe par une étroite vallée dans laquelle coule et murmure une jolie rivière. Il fait beau. Le vent court sur la crête des collines. Bien que cela ne soit pas encore la saison, des parfums printaniers flottent dans l'air. Cette agréable atmosphère est hélas rapidement supplantée par la sensation d'être épié! Un peu plus tard, une pierre dévale un versant escarpé, tandis qu'une silhouette est entre-aperçue. Toute poursuite s'avère inutile. Enfin, à une centaine de mètres en amont, un espace dégagé permet aux aventuriers de distinguer un Saphaure (voir le bestiaire de Malienda), immobile sur un surplomb rocheux. Il tient un arc à la main. D'étranges arabesques peintes couvrent son buste, le vent soulève sa longue chevelure brune. On le devine fier et sauvage,

les rêves de sa victime endormie, et y apparaît sous les traits d'une autre créature, que celui qui rêve craint. Les créatures du rêve sont considérées comme des PMJ forts, mais avec 3PV et 3PS, sans points d'énergie. Si elles touchent elles font [D]PS de dégâts (jamais de PV) et les victimes doivent les combattre dans leur rêve comme elles le feraient dans la réalité. Si la victime tombe à 0PS, elle sombre dans un sommeil encore plus profond, pendant lequel les oupires viennent réellement lui sucer le sang. Si la victime réussit son combat, c'est l'oupire qui perd 1PS, et qui fuit peureusement. Les victimes ont le droit à un jet de résistance contre la magie pour ne pas succomber à ces cauchemars, mais plusieurs oupires peuvent se rassembler pour avoir plus de force, et chaque oupire supplémentaire donne un malus de -1 (cumulatif) au test de résistance à la magie.

avec des yeux de jais ! Mais le voilà déjà qui disparaît sans que quiconque ait pu établir un contact avec lui. Impossible de retrouver sa trace !

Le village

Avec le retour des beaux jours, les Saphaures ont établi leur village près de la source de la rivière, au nord, dans une vaste clairière. Si les personnages prennent cette direction au lieu de s'éloigner vers l'est, une dizaine de guerriers en armes, surgis d'on ne sait où, les encerclent pour les contraindre à rebrousser chemin ! Le Saphaure précédemment rencontré leur crie à plusieurs reprises de partir, tout en pointant un doigt vers l'aval du cours d'eau. La façon maladroite qu'il a de dire ce simple mot, « partir », permet de supposer qu'il connaît peu le langage des hommes. Quoi qu'il en soit, un combat semble perdu d'avance et toute discussion vaine. Autant obéir avant de recevoir une volée de flèches et de javelots !

Le village est constitué d'une vingtaine de tentes de forme conique, faites de peau tendue sur de hauts piquets de bois. Les Saphaures n'ont rien contre le groupe, comme nous le verrons plus loin, mais ils tiennent à leur indépendance et ne se lient d'amitié avec des étrangers qu'en de rares occasions. Les personnages devront se montrer patients et diplomates s'ils veulent avoir de bonnes relations avec eux. Considérez qu'un premier échange verbal peut avoir lieu après seulement trois ou quatre rencontres. Si des missions ultérieures ramènent nos mercenaires dans ce coin de l'archipel, les Saphaures seront là, quelque part dans les collines ou aux alentours, prêts à les aider, et même à les recevoir sous leurs « ayaks » (tentes) ! Mais si les personnages se montrent agressifs, les Saphaures n'hésiteront pas à les attaquer, quitte à en tuer certains, mais sans chercher à les exterminer !

Saphaures

La communauté saphaure vivant dans les collines regroupe environ 60 individus. Une quinzaine d'entre eux appartiennent à la classe de chasseurs : 2 PMJ forts (dont le Saphaure rencontré par les personnages), 5 PMJ moyens, et 8 PMJ faibles. Le chef de la tribu, un vieux Saphaure au visage buriné, guide son peuple avec sagesse, assisté dans sa tâche par un jeune chaman aux visées pacifiques. Voir le bestiaire pour leur description.

La forêt sauvage

Les itinéraires (2) et (3) prévoient une deuxième journée de bateau. Celle-ci ne recèle pas de danger particulier, à moins que vous n'en décidiez autrement ! La traversée des collines en suivant le deuxième chemin se passe bien.

La scène suivante est en principe liée à l'itinéraire (3). Mais rien ne s'oppose à ce que vous l'utilisiez en (1) ou en (2), ou bien encore dans un autre contexte.

Le cerf

Les personnages marchent dans la forêt depuis une heure environ lorsqu'ils entendent le brame d'un cerf. Sa plainte a quelque chose de pathétique, même pour qui n'a aucune connaissance du monde animal. La bête n'étant pas loin, nos amis la découvrent rapidement. Elle semble complètement désespérée, secoue la tête dans tous les sens avant de pointer son museau vers le ciel pour pousser des cris déchirants ! Soudain, elle se fige, remue les oreilles et s'enfuit au galop. L'instant d'après elle heurte violemment le

tronc d'un arbre. Le choc la projette sur le flanc ! Elle tente de se relever, maladroitement, puis semble abandonner la partie et reste couchée. Les personnages peuvent s'en approcher. Du sang coule de ses yeux crevés et sa peau est labourée de griffures ! Il n'y a aucune trace alentour de ce qui a pu la mettre dans un état pareil. La forêt est silencieuse, peut-être même un peu trop. De la gorge de l'animal jaillit une plainte assourdie, comme une supplique adressée aux hommes qui l'entourent, celle de mettre un terme à son agonie !

Après cet événement, les personnages vont être sur le qui-vive, pourtant, dans l'immédiat, ils ne risquent absolument rien. Les « créatures » ayant attaqué le cerf ne s'en prendront à eux qu'à leur sortie du Royaume d'Ombre, donc bien plus tard (voir Les oliortas) ! Ce n'est pas une raison pour ne pas vous amuser un peu à leurs dépens. Mille petits bruits, tout à fait naturels au demeurant, peuvent rendre une forêt inquiétante, voire menaçante. Pour un peu, on en viendrait à apercevoir ou à entendre des choses étranges et surnaturelles !

Les manambules

Quel que soit le chemin emprunté, nous retrouvons à présent les aventuriers dans cette partie de la forêt où devrait se trouver l'entrée du Royaume d'Ombre. C'est une vaste dépression de terre désolée, grise, sur laquelle poussent quelques arbres aux troncs tordus. De place en place s'élèvent de gros rochers de pierre noire. Malgré le beau temps, l'atmosphère est humide et il fait presque froid ! Tout à leurs pensées, nos amis mettent un moment à percevoir une succession de coups sourds se répercutant dans le sol ! Ils ont à peine le temps de se mettre à courir, ou de sortir leurs armes, qu'ils voient apparaître, surgissant d'un repli de terrain situé à une cinquantaine de mètres, des créatures vraiment monstrueuses. Elles sont deux à se précipiter, la gueule dégoulinant de bave, les membres supérieurs tendus voracement devant elles ! Tous les aventuriers font un test d'Instinct $\approx$ + Résistance ■ + Humain Δ pour ne pas dévaler comme des lapins et perdre 1 point d'énergie psychique ! Ceux qui ont fui peuvent ensuite revenir sur leurs pas s'ils réussissent un test Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain Δ .

Le combat vient à peine de commencer que trois Saphaures surgissent à leur tour. Ils arrivent au galop. Deux d'entre eux brandissent des javelots, tandis que le troisième, celui dont nous avons déjà parlé, fait tournoyer des bolas au-dessus de sa tête ! Faites quelques jets de dés factices derrière votre paravent, afin de faire croire aux joueurs que les Saphaures combattent normalement. En réalité, les manambules sont bien trop redoutables pour que nous prenions ce risque ! Un des javelots manque sa cible alors que l'autre se plante dans la cuisse droite de l'une des créatures. Le bolas s'envole pour venir s'enrouler autour de son autre patte. Après avoir poussé un hurlement atroce, et marqué un temps d'arrêt, cette dernière se détourne des personnages pour se lancer maladroitement à la poursuite des Saphaures qui s'enfuient à toute vitesse. Tout le groupe disparaît dans un creux de terrain. Un bref instant plus tard, d'autres hurlements se font entendre, puis plus rien, du moins de ce côté-là ! En effet, pendant tout ce temps, les personnages ont eu à se battre ! Durant 3 passes d'armes, ils affrontent les deux manambules, puis, grâce à l'intervention des Saphaures, plus qu'une seule ! Après l'avoir terrassée, ou à défaut l'avoir contrainte à fuir, ils chercheront sans doute à savoir ce



que sont devenus leurs alliés. Un peu plus loin, au fond d'une sorte d'excavation naturelle, l'autre manambule gît dans son sang, les deux pattes brisées, trois flèches avec un empennage de couleur rouge profondément enfoncées dans sa chair ! Mais des Saphaures, point de trace !

L'entrée du Royaume d'Ombre se trouve au pied des collines, vers le sud-est. Les aventuriers n'ont plus rien à craindre pour l'instant. Qu'ils en profitent pour se reposer car il n'en ira pas de même sous terre !

Manambules

Test de Combat : 9
Test de Perception : 11
Points de vie : 12
Points de souffle : 12
Points d'énergie : 2
Puissance Δ : 1
Rapidité Δ : 1
Précisions Δ : 1
Dégâts : [F] PV et [B] PS
Résistance à la magie : 9
Armure : 1/0/0
Taille : 4 m. Poids : 350 kg. La manambule doit avoir une lointaine parenté avec la chauve-souris, car étant aveugle elle se dirige à l'ouïe. Cette particularité, loin d'être un handicap, en fait un des plus redoutables prédateurs de l'archipel, une véritable « machine à tuer » ! Impossible de lui échapper, sauf, parfois, en restant parfaitement immobile. L'articulation de ses membres supérieurs lui permet d'atteindre aussi facilement un adversaire situé dans son dos que devant elle ! Sa technique de combat consiste à saisir sa proie dans ses griffes, pour ensuite la porter à sa gueule. Apparemment, son seul point faible est la fragilité relative de ses pattes. Encore faut-il oser se glisser sous la créature pour les frapper ! Pour simuler cela, il faut accepter un malus de -4 à son test de combat ce qui, en cas de réussite, donnera un bonus de 12 au jet de dés des dégâts.

Points d'aventure

Dans cette deuxième partie, certains événements ne peuvent être évités, comme l'attaque des oupires et des manambules. Aussi, vous devriez accorder aux personnages entre 2 et 4 points d'aventure ; 3 s'ils ont tenu leur langue lors de leur rencontre avec Grenouille et Barrique, et 4 s'ils ont combattu intelligemment.

Chapitre 3 EN ROYAUME D'OMBRE

Les Morlocks

Dans les ténèbres

Pour un peu les personnages passeraient devant l'entrée du Royaume d'Ombre sans la voir ! À une vingtaine de mètres, une ouverture fait comme une ténébreuse entaille dans le flanc de la colline. Au-delà de ce passage s'étend une vaste caverne, de prime abord sans particularité. Le ululement du vent au dehors est ici moins fort. Encore quelques pas et il paraît étrangement lointain, progressivement remplacé par un autre bruit, un murmure diffus. Les aventuriers tendent l'oreille. On dirait le chant clair d'une rivière. Bientôt le doute n'est plus permis. Tout au fond de la grotte, nos amis parviennent devant une grille rouillée ouvrant sur un passage étroit. Un tourbillon d'air frais, loin d'être désagréable, les enveloppe fugitivement. Le personnage ayant le meilleur score en Cœur ♥ + Perception ◀ + Humain ★ ressent un fourmillement accompagné d'une impression de chaleur dans le creux de sa main gauche. Un court instant, phénomène uniquement visible de lui, une lumière irradie de sa paume ouverte, tandis qu'une pensée étrangère, féminine, envahit son esprit : « Pour pénétrer dans le royaume du Dieu sombre, soyez comme des ombres ! » Puis, toutes ces impressions s'effacent aussi vite qu'elles s'étaient imposées. En méditant sur ce conseil, les personnages comprendront peut-être qu'il faut passer sans lumière sous l'arche de la Mort (voir plus loin).

La grille se détache traitreusement de ses gonds si quel qu'un l'ouvre sans précaution ; un test approprié peut vous permettre de juger de la gravité de l'incident ! Au-delà, un passage naturel s'enfonce dans la roche. Il décrit une ligne droite sur une dizaine de mètres, puis s'interrompt brusquement pour déboucher dans une gorge, au fond de laquelle bondit un torrent dont les eaux dispensent une lumière pâle. Trente mètres de hauteur séparent la corniche où se

tient le groupe du niveau du cours d'eau rugissant. Des échelons métalliques, fixés dans la pierre, permettent de descendre. Les personnages ont intérêt à s'encorder car ces barreaux sont pour la plupart en piteux état !

En bas, si personne n'allume de torche, le décor est encore plus étrange. D'immenses papillons chatoyants semblent voler au sein de la pénombre. En fait, il s'agit simplement des reflets de lumière créés par les eaux impétueuses. L'air saturé d'humidité a une vague senteur d'humus. En prenant à droite, le long de la berge rocheuse (à gauche, elle s'arrête au bout de quelques mètres), les personnages arrivent devant une arche de marbre noir. La construction est trop propre, ses lignes trop pures, pour ne pas être inquiétante ! Au toucher, elle est aussi froide que de la glace. La lumière ne se propage pas normalement au-delà de la frontière qu'elle délimite ; elle faiblit trop rapidement. Est-ce là le commencement du Royaume d'Ombre ? Quelques mètres plus loin, sur un piédestal, a été dressée la statue d'une Mort sans visage. Sous les plis de son capuchon n'apparaît qu'un trou béant. Elle tient une longue faux devant elle ! Cet endroit est sacré ! Il y a cent cinquante ans, les serviteurs du Prince d'Ombre ne manquaient pas de se prosterner devant la statue en rentrant dans leur royaume. Surtout, ils ne franchissaient jamais l'arche avec de la lumière, de peur d'attirer sur eux la colère du Dieu sombre ! Pareille profanation, encore de nos jours, a des conséquences terribles : tandis que le tonnerre éclate, un éclair incandescent frappe les imprudents ! La foudre tombe entre l'arche et la statue. Le cas échéant, elle peut se ramifier en deux ou trois branches, et atteindre un nombre équivalent de victimes, plutôt qu'une seule. Les dégâts, 12 points de souffle et 6 points de vie, sont alors divisés et répartis équitablement ! En outre, tout le monde se retrouve en état de choc, assourdi, aveuglé, pendant quelques minutes. Aucun sortilège n'est réalisable à travers l'arche.

Anna Camélie

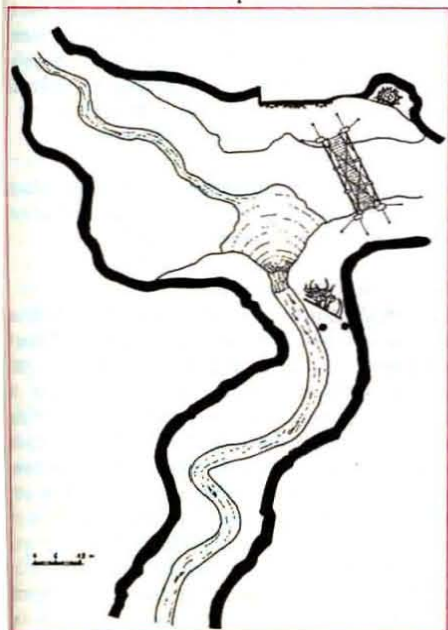
Une fois franchi la frontière du Royaume d'Ombre, les aventuriers ont la possibilité de prier Anna Camélie afin qu'elle leur vienne en aide. Dans tout le scénario, quelles que soient les circonstances, elle n'intervient qu'une seule fois. Lors d'autres aventures, si les personnages continuent à lutter contre le Prince d'Ombre, elle peut apparaître à nouveau. En général son aide consiste à rendre la vie à un personnage, exceptionnellement à sauver le groupe entier d'une fin inéluctable. Dans ce dernier cas, elle agit toujours de manière défensive et indirecte, par exemple en élevant une barrière invisible entre les aventuriers et leurs opposants, et non pas en combattant à leur place ! Pour qu'un contact spirituel soit établi avec elle, un test de Cœur ♥ + Désir ♦ + Humain ★ doit être réussi par le prêtre du groupe (ou par celui qui a le plus haut score en Cœur ♥ + Perception ◀ + Humain ★). Si des personnages prient avec lui, sa tâche est plus Facile (difficulté +2). Dans le même ordre d'idée, chaque nouvelle intervention de la déesse devrait être un peu plus dure à obtenir que la précédente, pour finalement devenir impossible. S'il n'y a pas de prêtre parmi les aventuriers, alors tout dépend de la façon dont ces derniers se sont comportés jusque-là. À vous de juger ! Les légendes prétendent qu'une musique cristalline précède toujours l'apparition d'Anna Camélie. Mais il est difficile de savoir quel genre de musique et

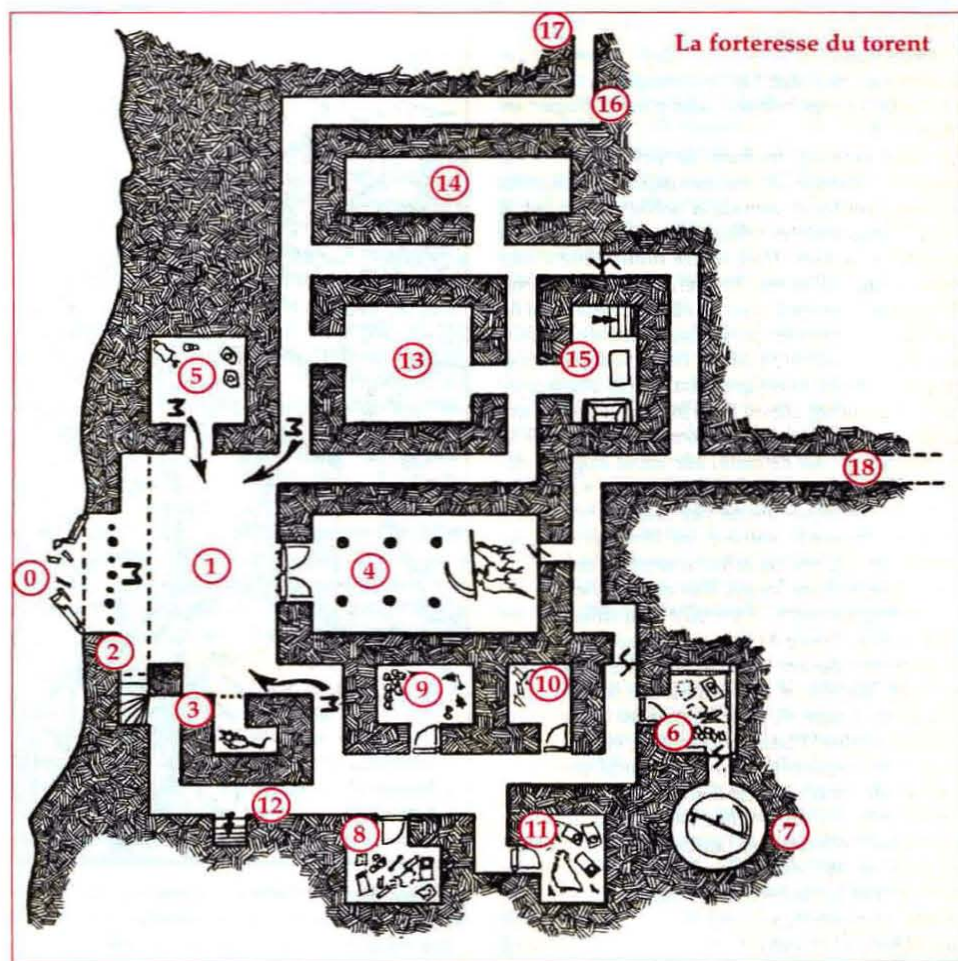


quels instruments la jouent tant les témoignages divergent sur ce point. En fait, il semblerait que cela relève des goûts, voire de l'imagination de chacun ! Quoi qu'il en soit, tout de suite après, des milliers de petits points lumineux apparaissent dans les airs. Avec une rapidité vertigineuse, ils tournoient et s'assemblent. Une forme étoilée se dessine en un instant. La déesse se tient là, flottant à quelques pieds du sol, vision féérique, diaphane, de laquelle émane une douce lumière dorée. Elle écoute mais ne parle jamais. Lorsque la requête est accomplie, elle disparaît. Le temps d'un battement de cœur, de la poussière d'or semble tomber doucement sur le sol, puis cette fantasmagorie s'efface à son tour ! Pour arracher un individu des griffes de la mort, Anna Camélie doit juste le toucher de la pointe de son épée ! Le miraculé perd définitivement 1 point de Corps ○. Suite à cet événement, un tatouage représentant une épée ailée orne la paume de sa main gauche. Ce symbole, celui de la déesse, accorde un bonus de 1 point face aux créatures du Prince d'Ombre. Si d'autres points de Corps ○ sont ultérieurement perdus, le bonus, lui, ne change pas !

Les crève-cœur

Un peu plus loin, un pont de corde enjambe une faille impressionnante, de plus de cent mètres de hauteur, au fond de laquelle le torrent se jette avec fureur. En bas, les eaux sont plus lumineuses, elles prennent même une teinte légèrement bleutée. Par contre, en haut, les ténèbres se referment sur l'étroit passage, plongeant son extrémité, et par la même occasion le paysage qui s'étend au-delà, dans une complète obscurité. Le pont ne semble pas en très bon état. Les planches formant la passerelle sont pourries. En fait, les cordages ne peuvent pas supporter une charge supérieure à deux cents kilos, et le bois de la passe-





La forteresse du torrent

relle, à certains endroits, peut craquer sous le poids d'un personnage!

Lorsque les aventuriers franchissent la faille, faites pour eux un petit test d'Instinct $\approx$ + Perception $\triangleleft$ + Animal $\heartsuit$ - 1. Un résultat favorable indique qu'ils ont le pressentiment d'un danger, lequel n'a aucun rapport avec le pont. La voûte enténébrée au-dessus d'eux recèle une invisible menace! Un couple de crève-cœur tournoie dans les airs tout en observant le groupe s'approcher de la paroi rocheuse dans laquelle il a construit leur nid. Les deux ptérodactyles ont peur pour leur progéniture. Néanmoins, si les personnages avancent sans être éclairés, les créatures se

contentent de pousser leur cri déchirant, qui, heureusement, se fond dans le tumulte du torrent. Dans le cas contraire, prises de panique, elles attaquent sauvagement, leur première cible étant naturellement les détenteurs de lumière! Notez qu'il est Très difficile (difficulté -4) de se défendre sur le pont sans prendre le risque de perdre l'équilibre et de basculer dans le vide. De plus, de fortes secousses augmentent les chances de voir la fragile construction se rompre tout à coup!

Si un personnage chute, il a droit à un test Instinct $\approx$ + Désir $\heartsuit$ + Mécanique $\heartsuit$ pour arriver à se raccrocher à une corde ou une planche de la passerelle. Sinon la chute dans le torrent fait perdre 2PV et 2PS. De plus, s'il ne réussit pas un test Corps $\odot$ + Action $\heartsuit$ + Humain $\heartsuit$ + Natation, il est emporté à jamais par le torrent. Ensuite, il lui faudra escalader la paroi, ce qui est Difficile (difficulté de -2).

La forteresse du torrent

Il y a beau temps de cela

Après avoir traversé le pont, les aventuriers parviennent devant l'entrée d'une très ancienne forteresse du Prince d'Ombre. En des temps reculés, celle-ci fut conquise par les troupes d'Anna Camélie, puis abandonnée. Maintenant, elle sert de repaire à un groupe de Morlocks, des petits hommes chétifs, au teint livide, vraisemblablement des Nains dégénérés. Ils occupent la partie droite de l'édifice. Seule la bibliothèque, où siège et loge Tchark, leur chef, présente quelques traces de civilisation. La partie gauche est inhabitée. Les Morlocks la traversent uniquement lorsqu'ils doi-

vent se rendre au torrent pour pêcher ou puiser de l'eau. Les Morlocks ont été récemment attaqués par une avant-garde des armées du Prince d'Ombre. Comme il s'agissait d'un simple détachement, il a été repoussé, mais les Morlocks ont perdu une dizaine des leurs. Ils sont depuis sur le pied de guerre et l'arrivée des personnages ne passera pas inaperçue.

0 - Entrée

Les personnages sont donc devant une entrée colossale dont les gigantesques battants de porte ont été brisés (enfoncés par un béliet). À moins de vouloir continuer leur chemin en tâtonnant dans le noir, nos amis doivent maintenant allumer au moins une torche. À ce stade, ils peuvent le faire sans risque, les crève-cœur les laisseront en paix. Au-dessus de l'ouverture, un bas-relief présente trois énormes faciès démoniaques. En regardant dans cette direction, il est possible de distinguer, à peine visibles, une série de meurtrières. Faites pour les personnages un test d'Instinct $\approx$ + Perception $\triangleleft$ + Humain $\heartsuit$ - 2. Un résultat favorable indique qu'ils ont la sensation fugitive d'être épiés! L'entrée forme comme une barbacane. Une fois dépassé la première porte, le pont-levis en d'autres lieux, les aventuriers doivent se glisser sous une puissante herse presque entièrement descendue. Puis, ils franchissent une autre porte, moins imposante que la première, en grande partie calcinée.

1 - Cour

Les voilà dans une vaste cour, de deux cents mètres carrés, au sol composé de larges dalles de pierre. Ici, tous les bruits sont curieusement étouffés. Un remugle empuantit l'atmosphère. Bien qu'ils ne discernent pas de plafond, situé à vingt mètres de haut environ, nos amis ont la certitude d'avoir pénétré dans un espace clos. La cour donne directement sur une ancienne salle d'armes, un chenil, et sur un temple. C'est là que les Morlocks leur ont tendu un piège (voir Prisonniers des Morlocks).

2 - Barbacane

Cette salle est située juste au-dessus du passage de l'entrée. Au centre, un système composé d'un treuil, de poulies et de contrepoids, permet d'actionner la herse. Les Morlocks n'utilisant pas d'armes de jet, les meurtrières, donnant aussi bien à l'extérieur que sur la cour, ne présentent pas un grand intérêt. Par contre, les personnages devraient se méfier des trous creusés dans le sol de la pièce. S'ils sont acculés contre la herse, c'est par là que deux Morlocks laisseront tomber de grosses pierres sur eux (dégâts : [A]PV et [D]PS)!

3 - Chenil

Lorsqu'il ne tient pas compagnie à son maître, Tchark, le canirat reste enfermé dans le chenil. L'odeur qui émane de l'endroit est épouvantable!

4 - Temple

La porte du temple est formée de deux hauts battants en bois de chêne finement sculpté. Alors que l'aspect extérieur de l'édifice n'offre pas d'autre particularité, le décor intérieur a de quoi surprendre. Tout est en marbre noir, aussi bien le sol, semblable à la surface d'une eau sombre dans laquelle se reflète la lumière des torches, que les murs, les piliers, la voûte, ou encore l'autel et la statue qui s'élève, menaçante, juste derrière. La sensation ressentie en face de l'arche n'est rien en comparaison de celle éprouvée ici. Bien que l'ensemble tende vers une certaine perfection, on ne peut s'empêcher de se sentir angoissé. L'absence d'ornementation devient très vite insupportable. Il y

Crève-cœur

Test de Combat : 8

Test de Perception : 9

Points de vie : 7

Points de souffle : 5

Points d'énergie : 1

Rapidité $\heartsuit$: 1

Dégâts : [r] PV

Armure : 1/0/0

Envergure : 6 m. Poids : 180 kg. Les crève-cœur font partie de la famille des ptérosauroiens, de grands reptiles volants qui ont aujourd'hui, dit-on, complètement disparu de la surface de l'archipel. Ils doivent leur nom à leur cri, tellement strident qu'en certaines occasions il provoque la mort de ceux qui l'entendent! D'autre part, ils peuvent facilement saisir un homme avec leurs griffes pour l'emporter dans les airs! Ils frappent leurs proies à l'aide de leur bec terriblement effilé.



Canirats

Canirat

Test de Combat : 8

Test de Perception : 7

Points de vie : 4

Points de souffle : 4

Dégâts : [D] PV

Taille : 80 cm. Poids : 70 kg. Les canirats sont des chiens de la taille de gros rats, mais bien plus massifs, et qui vivent avec la même organisation sociale. À l'état sauvage, les canirats sont extrêmement prolifiques. Pour cette raison, de tous temps, les hommes les ont pourchassés et éliminés. Malgré tout, des bandes de centaines d'individus ont parfois réussi à se constituer, pour ensuite infester des régions entières. Sachant qu'ils sont porteurs de nombreuses maladies, nous n'avons aucun mal à imaginer les ravages qu'ils ont alors causés !

à la quelque chose de pire que la mort, comme un avant-goût de néant ! Soudain, l'atmosphère s'embrase ! Le temple est alors baigné d'une lumière rouge. La statue, lointaine il y a un instant, semble proche maintenant. Elle est identique à celle de l'arche. Mais là où devrait se trouver son visage, brûlent deux yeux de braise ! Les personnages sont dans l'incapacité d'esquisser le moindre geste. Leur vision s'obscurcit tandis que leur âme glisse vers les ténèbres. Une présence malveillante susurre à leur oreille des propos indicibles, derrière lesquels se dissimule une pensée corrompue ! Pour résister à l'influence que l'on essaie d'exercer sur eux, nos amis doivent réussir soit un test Cœur ♥ + Résistance ■ + Humain ♣ - 1 soit un test de résistance à la magie (on prend la plus forte des deux valeurs). Le phénomène paraît s'interrompre assez vite. En réalité, plusieurs heures se sont écoulées ! Les aventuriers ayant résisté perdent 1 point d'énergie psychique. Les autres, pendant une décennie, trouveront Difficile (difficulté -2) de combattre les serviteurs du Dieu sombre. Ne dites rien pour l'instant, réservez-leur la surprise ! Tout le monde perd aussi 2 points de souffle.

Les raisons qui font du temple un endroit à éviter font de lui un abri sûr vis-à-vis des Morlocks. Ceux-ci n'y pénétreront pour rien au monde ! Un passage secret s'ouvre grâce à un anneau encastré dans le piédestal de la statue, côté mur. Il suffit de le tirer vers soi d'un coup sec pour déclencher le mécanisme. Une partie de la paroi pivote alors lentement, pour reprendre sa place quelques instants plus tard.

5 – Salle d'armes

La salle d'armes ne contient qu'un très vieux mannequin en bois prêt à tomber en poussière. Mais comme il est dans un coin de la pièce, sa silhouette incertaine peut procurer quelque frayeur aux visiteurs.

6 – Bibliothèque

Cette pièce n'a de bibliothèque que le nom. C'est désormais un débarras où s'entassent les objets récu-

pérés dans le restant de la forteresse. Tchark y tient son quartier général.

7 – Salle de téléportation

Un cercle, coupé par une longue faux, est gravé dans le sol de la pièce. Son tracé dispense une intense lumière rouge. Il s'agit d'un pentacle grâce auquel l'élite des serviteurs du Prince d'Ombre peut se déplacer, et qui pour tout autre individu se transforme en piège mortel ! Si Tchark venait à jeter un personnage dedans, ce dernier périrait en un instant, brûlé par de hautes flammes ! La victime a le droit à un test de résistance à la magie. Si elle le réussit, elle perd tous ses PS, et tous ses PV sauf 1, mais ne meurt pas.

8 à 11 – Partie habitée

Toutes ces pièces correspondaient à des chambres. L'une d'elles appartenait au seigneur de la forteresse, une autre servait à loger ponctuellement quelque émissaire prestigieux, et les deux dernières, communes, à abriter la dizaine de Masques de Mort que comportait l'effectif. Maintenant, les lieux tiennent à la fois de la décharge et du charnier. Les Morlocks ramassent tout ce qu'ils trouvent. Les objets les plus ordinaires ont de la valeur à leurs yeux. De plus, ils ont une prédilection pour les ossements. Généralement, ils empilent les crânes à des endroits bien précis de leur antre, respectant en cela une coutume ancestrale. Les autres os, les plus gros, sont accrochés aux murs, tandis que les petits servent à faire des colliers ou des bracelets, parfois de sinistres parures. Comme la tribu qui vit ici est généralement contrainte de se nourrir de poisson, l'odeur ambiante paraît insoutenable aux personnages. C'est dans la zone centrale du campement morlock que nos amis seront « entreposés » en attendant l'entrevue avec Tchark (voir plus loin).

12 – Cachot

Une volée de marches abruptes mène à un étroit couloir donnant sur trois petites cellules et une ancienne armurerie. Les premières ne peuvent plus servir car il n'y a pas de clé pour les fermer. L'autre, par contre, comporte encore un four creusé dans la roche. Avec un peu de patience, et le matériel adéquat un forgeron pourrait à nouveau travailler.

13 à 17 – Partie inhabitée

Toutes les salles de cette zone offrent le même spectacle d'abandon. Elles sont plus humides et plus froides qu'ailleurs. Le mobilier, sans doute rudimentaire, s'est désagrégé pour recouvrir le sol d'une épaisse couche de poussière, d'où émergent quelques débris. Néanmoins, les personnages peuvent observer deux choses. Tout d'abord, les porte-flambeaux sont assez rares. Ensuite, certains ustensiles que l'on pourrait s'attendre à trouver, malgré le temps passé, ont disparu. C'est par exemple le cas dans la cuisine, vide à l'exception d'une vaste cheminée et d'une table en pierre. L'escalier de cette pièce descend dans plusieurs

petites salles voûtées, lesquelles servaient au stockage des réserves. On peut encore y voir une auge, la carcasse d'un foudre (c'est-à-dire un grand tonneau), et même une pile de rondins presque intacte. De là part aussi un long couloir menant à l'ancienne fosse d'aisances, une caverne naturelle dans laquelle on a creusé un profond bassin. Le trou des latrines se trouve juste au-dessus ! Pour finir, un étroit passage, étayé par endroits, permet d'aller au bord du torrent. Là, un sourd grondement semble indiquer qu'il y a une autre chute plus loin en aval.

18 – Sortie intérieure

Les passages secrets s'ouvrent en enfonçant une pierre du mur, et se referment de la même façon. Le chemin part en direction de la forteresse du lac.

Prisonniers des Morlocks

Le hasard a voulu que les personnages soient très vite repérés par les Morlocks. De ce fait, Tchark a eu le temps de réfléchir à la situation. Au moment où nos amis entrent dans la cour, la herse tombe brutalement derrière eux, leur ôtant toute possibilité de battre en retraite. Presque aussitôt, surgissant de partout (voir le plan), les Morlocks se ruent à l'attaque, lancent quatre grands filets de pêche sur eux, puis viennent au corps à corps pour les frapper sauvagement avec de lourds gourdins ! Tchark se tient en retrait, avec à ses côtés un canirat qu'il a lui-même dressé. Lorsque les filets s'abattent sur les personnages, les torches risquent de s'éteindre. Pensez-y ! D'autre part, pour parvenir à se dépêtrer des mailles d'un filet, il faut réussir un test de Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ♣ + difficulté, cette dernière dépendant de l'habileté avec laquelle les Morlocks ont agi. Normalement, un personnage échouant à ce test est immobilisé. À vous de juger ! L'issue du combat ne fait aucun doute : ployant sous le nombre, les aventuriers succombent ! Tandis que certains Morlocks éteignent précautionneusement les torches encore allumées, d'autres ligotent solidement les prisonniers. Pour les personnages encore conscients, quelques instants d'horreur pure s'ensuivent. Les Morlocks font entendre d'inquiétants grognements, des lapements repoussants. Ils s'agitent dans l'obscurité, semblent se disputer autour du corps des aventuriers inconscients. Ces derniers gémissent. Il y en a même un qui crie ! Que leur arrive-t-il ? Soudain, une hypothèse effroyable s'impose à l'esprit. Ils sont en train d'être dévorés vivants ! Un test d'Esprit ♣ + Résistance ■ + Humain ♣ - 2 devient nécessaire, surtout que peu après les Morlocks s'approchent des auditeurs terrifiés pour lécher leurs blessures avec avidité ! Un échec fait que les personnages perdent 1 point d'énergie psychique et s'évanouissent ! Ensuite, ceux qui tiennent encore debout sont guidés dans le noir, avec rudesse, jusqu'à un endroit où on les fait asseoir. Pas besoin de lumière pour savoir que l'endroit en question grouille de Morlocks ! Combien de temps s'écoule-t-il ainsi ? Deux heures ? Trois peut-être ? Impossible à évaluer. D'autre part, pas moyen de se reposer, ni même de parler. Chaque tentative se solde par un bon coup de gourdin dans les côtes ! Enfin, les personnages sont relevés sans ménagement, puis poussés sur une vingtaine de mètres jusqu'à une porte (celle de la bibliothèque) sous laquelle filtre une pâle lueur.

À l'intérieur, posé sur une étagère, un petit morceau de cristal dispense une faible lumière glauque. Les personnages ont la surprise de constater que leur groupe est au complet (en principe) ! Tchark est assis en tailleur

La population morlock

La petite colonie morlock regroupe environ 60 individus, dont 20 mâles capables de se battre. Ils se servent de gourdins, parfois des tibias ou des fémurs véritablement énormes, et de gigantesques arêtes (à considérer comme des coutelas)!

sur un ancien bureau recouvert de peaux de bêtes, au milieu d'un bric-à-brac de meubles et de vieux objets, vraisemblablement récupérés ailleurs dans la forteresse, tellement nombreux et hétéroclites que nous vous laissons le soin d'en dresser l'inventaire. Le chef morlock parle quelques rudiments de langue humaine. Il s'exprime d'une voix rauque, comme s'il était essoufflé. Son discours est entrecoupé de quintes de toux à la fin desquelles il crache par terre! Les personnages ne gagneront que des gifles à vouloir lui adresser la parole. Et surtout, qu'ils s'abstiennent de se montrer insolents, pour la raison bien simple qu'il n'hésitera pas à arracher la langue de l'un d'eux juste à titre d'exemple! Cela dit, Tchark propose un marché à ses prisonniers. Une autre forteresse, pas très importante, a été creusée un peu plus loin sous terre. Une avant-garde du Prince d'Ombre y est installée depuis quelque temps. Le Morlock veut la tête du redoutable Masque de Mort qui la commande! Si les personnages la lui ramènent, ils seront libres de regagner la surface, il en donne sa parole, sinon ils finiront dévorés! Bien sûr, lors de cette entrevue, Tchark est entouré de plusieurs de ses hommes, lesquels veillent au grain. Comme si cela n'était pas suffisant, son canirat, allongé dans un coin, retousse les babines à chaque fois qu'un de nos amis remue un orteil! Cette mission n'allant pas à l'encontre de celle confiée par les gens du Château suspendu, les personnages devraient l'accepter et prendre la direction de la forteresse du lac. Le chemin qui relie les deux fortins, une simple faille, fait presque un kilomètre. Dans le meilleur des cas, les personnages peuvent y marcher à deux de front.

Tchark

PMJ fort. Taille: 1,45 m. Poids: 60 kg. Le chef des Morlocks, contrairement à ses congénères, a conservé un semblant d'humanité. Cette particularité en fait un être instable et tourmenté. Ses changements incessants d'état d'âme, exacerbés par la présence des aventuriers, peuvent même donner l'impression qu'il est complètement fou. Mais il ne l'est pas. Ainsi, plutôt que d'exterminer les intrus, il essaie de les capturer car il a immédiatement compris de quelle utilité ils pouvaient lui être. D'autre part, il ne prend aucun risque avec eux. Aux personnages de tirer parti de la situation! Tchark se bat avec une lourde masse d'armes qu'il manie à deux mains.

Drôle de rat

Au bout de cent mètres, après avoir contourné une arête rocheuse, les aventuriers aperçoivent un énorme rat à quelques pas devant eux! Pas le moins du monde effrayé, la créature les regarde de ses petits yeux, dont l'éclat inquiétant trahit une intelligence plus qu'animale. Tant que nos amis n'ont pas de gestes hostiles, tant qu'ils ne s'avancent pas vers lui, le rat les observe et semble même écouter ce qu'ils disent. Puis il détale, pour disparaître un instant plus tard dans une petite ouverture à l'intérieur de laquelle nos amis

ne peuvent bien sûr pas le suivre! Quelle que soit la situation, avant qu'il n'ait déguerpi, chaque personnage a le temps de lui lancer une dague. Ensuite, même s'il est blessé, il est trop tard pour l'atteindre. Ce rat appartient à une vaste communauté habitant les entrailles de la terre. Aussi intelligents que les Morlocks, mais bien mieux organisés, les rats sont prêts à défendre farouchement leurs intérêts si le besoin s'en fait sentir. Il est assez peu probable qu'un jour ils prennent un quelconque parti. Néanmoins, discrètement, ils se renseignent sur les uns et les autres au cas où ils y seraient contraints!

Le malheur des uns

Aux abords de la forteresse dite du lac, les personnages voient un homcornu escalader la paroi de la gorge, pour prendre pied sur la corniche de l'autre côté du pont. S'ils suivent ce monstre, qui aussitôt s'éloigne d'un pas pesant, un spectacle étonnant les attend. En approchant du repaire ennemi, nos mercenaires entendent tout d'abord des cris, puis des hurlements, enfin, parvenus à quelques pas de l'entrée, ils distinguent une partie de la cour baignée de pénombre. Là, l'homcornu est en train de mettre en déroute une quinzaine de soldats du Dieu sombre; faites quelques jets de dés derrière votre paravent pour créer l'illusion d'un véritable affrontement! Ainsi, l'un d'entre eux qui essayait de décocher une flèche est soulevé puis projeté avec violence contre un mur! Un autre est balayé par un terrible coup de poing! En fait, en l'espace de quelques battements de cœur, un Scurfise et quatre Bariadans (voir le Bestiaire) sont tués, alors que l'homcornu s'en sort avec de simples égratignures. Tout de suite après, trois Bariadans s'échappent vers le pont, et tombent probablement nez à nez avec les personnages. Les autres, parmi lesquels se trouve le Masque de Mort, se replient prudemment dans la partie droite de l'édifice. L'homcornu les laisse battre en retraite, sans doute parce que les

couloirs sont trop étroits pour qu'il puisse s'y mouvoir normalement, et commence à se repaître de ses victimes. Une heure plus tard, rassasié, il quitte les lieux par le chemin emprunté à l'aller.

Bien sûr, cette description part du principe que les aventuriers n'interviennent pas et se montrent patients. En effet, une fois l'homcornu disparu au fond de la gorge, ils pourront affronter le Masque de Mort et ses hommes avec un léger avantage. Certains sont blessés, et dans l'ensemble ils sont trop occupés à se remettre de leurs émotions pour être sur leurs gardes. Si nos amis ne profitent pas de l'aubaine, il vous revient de régler la situation à l'aide des informations dont vous disposez.

Après le départ de l'homcornu, l'effectif de la forteresse comprend 1 Masque de Mort, 2 Scurfises et 5 Bariadans. Un des deux Scurfises n'a plus que 2PS et 3PV. Deux Bariadans sur les cinq restants n'ont plus que 2PS et 3PV. Pour leurs caractéristiques, reportez-vous au bestiaire.

Homcornu

Test de Combat: 8
Test de Perception: 8
Points de vie: 12
Points de souffle: 16
Points d'énergie: 2
Puissance: 2
Dégâts: [c] PV et [d] PS
Armure: 2/0/0

Taille: 2,50 m. Poids: 300 kg. L'homcornu est une créature humanoïde, au corps recouvert d'une peau épaisse et rugueuse, armée d'une corne frontale. Lorsque la taille de ses adversaires se prête mal à l'utilisation de cette dernière, il frappe avec ses poings. Après son combat contre les serviteurs du Prince d'Ombre, l'homcornu a encore 10PV et 12PS.

La forteresse du lac

0 - Cour

Avant l'arrivée de l'homcornu, à défaut de porte, une barrière en bois renforcée avec des épieux défendait l'accès de la forteresse. Il n'en reste pas grand-chose! Seuls deux flambeaux éclairent les lieux. Un immense blason, noir frappé d'une faux de couleur pourpre, orne le mur du temple.

1 - Temple

Mis à part ses dimensions, plus petites, et le fait qu'il n'y ait pas ici d'autel, ce temple est identique à celui du repère des Morlocks. Dans son enceinte, tous les personnages combattent à -2; ceux qui ont déjà un malus combattent à -4.

2 - Chambre du Masque de Mort

Un lit de camp, avec une couverture de laine brune posée dessus, un coffre, une table et une chaise, constituent le mobilier de la pièce. Le coffre contient des vêtements sans valeur, une dague avec un manche en ivoire, une cassette renfermant onze lunes d'argent et une quarantaine de besins, plus un médaillon en or sur lequel est gravée la lettre «r». Des bougies, trois parchemins, de l'encre et une plume, une bourse en cuir contenant une vingtaine de pierres semi-précieuses, sont posés sur la table. En dessous, disposés contre le mur, les personnages peuvent découvrir un broc avec de l'eau et une petite bassine métallique. Un des parchemins dit le message suivant:



Homcornu

« Qui a-t-il de plus anonyme qu'un masque si ce n'est un autre masque, surtout en cette bonne vieille cité de Malienda ? Rien, il me semble ! En attendant la fête grandiose que notre Maître nous a promise, afin de l'amuser un peu, tu devrais venir esquisser quelques pas de danse en notre compagnie. Au plaisir de te revoir très bientôt. Rodolf. »

Une niche, pratiquée dans la paroi, abrite une reproduction miniature des statues déjà rencontrées. Juste à côté, face cachée, est rangé un miroir en bronze. Pour l'utiliser sans danger, car il s'agit d'un objet magique, il faut le diriger vers la sculpture avant de regarder dedans. Cela fait, le visage d'un Masque de Mort apparaît. Voyant un inconnu au lieu de son interlocuteur habituel, ce dernier pose rapidement deux questions : « Qui êtes-vous ? » et « Que faites-vous en ce lieu ? » Le personnage concerné doit alors réussir un test d'Instincts $\approx$ + Résistance ■ + Humain ★ pour ne pas répondre aussitôt la vérité ! Dans tous les cas, l'image du Masque de Mort s'efface immédiatement après. Voilà les serviteurs du Prince d'Ombre avertis !

Si on ne suit pas la procédure voulue, une forme fantomatique et terrifiante surgit du miroir. Pendant un court instant elle vole dans la pièce en poussant de lugubres plaintes. Puis, elle fond sur les personnages ! Si l'un d'eux se transforme en spectre, le combat s'arrête car la créature l'entraîne à sa suite de l'autre côté du miroir !

Spectre d'ombre

Test de Combat : 8

Test de Perception : 8

Points de vie : 6

Points de souffle : -

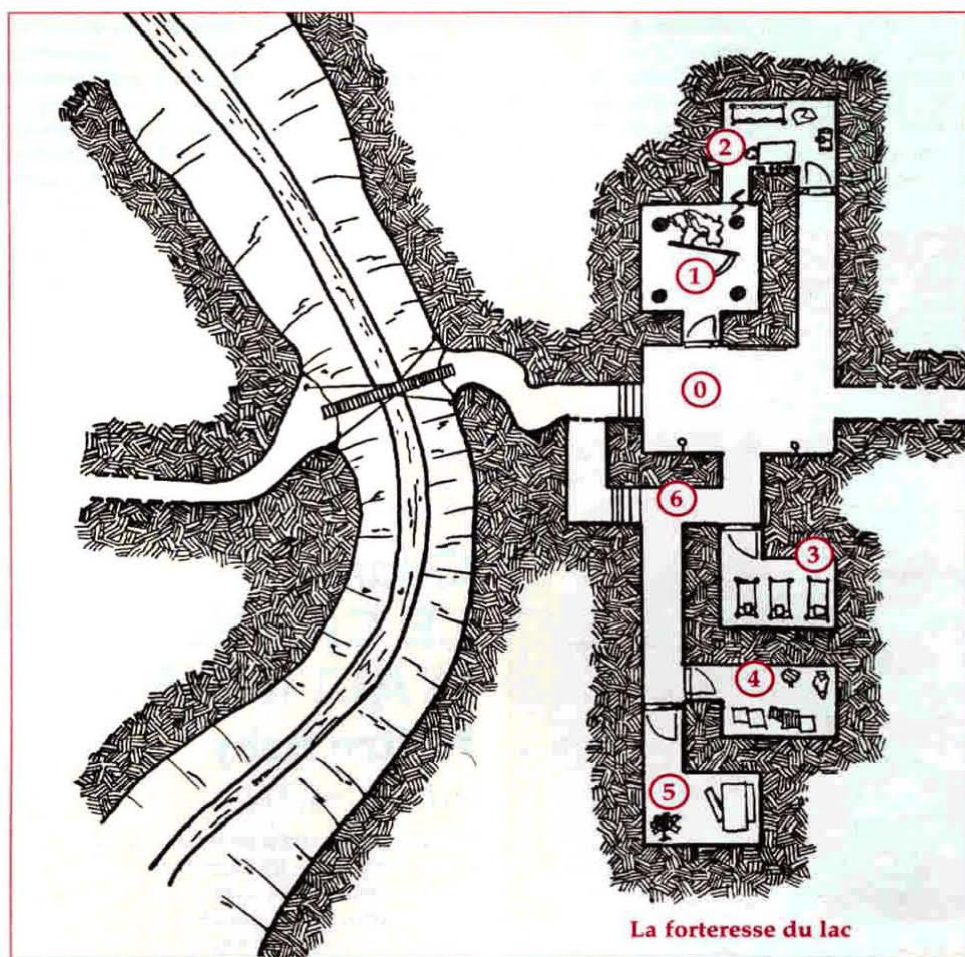
Dégâts : [A] PV, [A] PS et [B] EP

Armure : 2/0/0

Un spectre d'ombre peut être touché par des armes en fer, en acier, et par des armes magiques ou enchantées. Toutes les autres armes passent au travers de son corps immatériel (voir règles sur les créatures magiques dans le chapitre Magie). Les attaques d'un spectre font simultanément trois types de dégâts différents (voir ci-dessus). Un personnage mis hors de combat faute de points d'énergie psychique meurt et se transforme en spectre à son tour !

3 à 5 – Autres pièces

Les autres pièces de la forteresse montrent bien l'effort d'installation des serviteurs du Prince d'Ombre. Même s'ils n'offrent pas beaucoup de confort, trois grands lits, plus larges que longs, ont été installés dans le dortoir. Quelques caisses rudimentaires renferment les effets personnels des soldats. La disposition de l'ensemble permet de deviner que Scurfises et Bariadans se tiennent à l'écart les uns des autres. De simples planches posées sur des tréteaux forment les tables de la salle de repas. Ajoutons des bancs et un coffre imposant contenant de la vaisselle en fer, et nous pouvons passer à la cuisine. Dans l'âtre de la cheminée pendent un chaudron et deux gros quartiers de viande fumée. Il y a aussi un soufflet pour attiser le feu, une broche, et, dans un coin, deux tonnelets d'un vin aigrelet. La réserve, juste au-dessous, devrait permettre de soutenir un siège. Dans de grands saloirs, les personnages peuvent découvrir d'autres morceaux de viande, mais aussi du poisson. Notons encore que des légumes secs remplissent plusieurs sacs de toile grossière. Cette liste n'est pas exhaustive, vous pouvez la compléter. La forteresse ne comporte pas de latrines !



La forteresse du lac

6 – Défense

Cette petite pièce est un peu l'équivalent défensif d'une barbacane. Elle surplombe le passage qui mène à l'entrée. De là, grâce à des meurtrières, les soldats du Prince d'Ombre pouvaient défendre assez efficacement la porte de la forteresse.

Parole de Morlock

Nous n'osons envisager l'hypothèse suivant laquelle le Masque de Mort échapperait aux personnages, car nous ne voyons pas comment dans ce cas ils pourraient eux-mêmes échapper aux griffes de Tchark et de sa tribu de cannibales ! Soyons optimistes ! La tête de l'ennemi sous le bras, ils regagnent la forteresse du torrent. Qu'ils aillent sans crainte, le chef des Morlocks tiendra parole. Malgré l'opposition des siens, il les laisse partir, en leur conseillant vivement néanmoins de ne jamais revenir !

Et après ?

De trop rares légendes dont Gadar leur a fait part au Château suspendu circulent à propos des contrées s'étendant au-delà de la forteresse du lac. Le chemin partant de cette place forte déboucherait dans une magnifique vallée souterraine, couverte par une forêt « d'arbres » au feuillage d'un vert profond. Au centre, sur une colline, s'élèverait un palais de marbre noir dans lequel, à l'époque d'Anna Camélie, le Prince d'Ombre lui-même aurait enfermé un des chefs de la rébellion. Bien sûr, des innombrables braves qui essayèrent de le délivrer de sa prison, à l'épreuve de la fuite du temps, aucun ne revint. C'est aussi dans

cette vallée, dit-on, que le torrent se jetterait dans un grand lac pour disparaître aspiré par un fabuleux tourbillon, lequel, soit dit en passant, permettrait d'accéder à une nouvelle forteresse que les érudits s'accordent à nommer la « forteresse du fleuve magique ». Enfin, les légendes étant ce qu'elles sont, nous vous laissons le soin maintenant de séparer vous-même le vrai du faux !

Après le départ des personnages, une section importante de l'armée du Dieu sombre attaquera les Morlocks, les obligeant à fuir. Comme dit le proverbe : les ennemis de mes ennemis sont mes amis ! Dès lors, en faisant preuve de diplomatie, les Hommes et les Morlocks pourront être alliés. Tchark a un atout appréciable : il sait comment contourner les deux forteresses afin de gagner la vallée sans courir trop de risques !

Retour à l'air libre

Les oliortas

Comme tout doit leur paraître agréable ! Le ciel, le vent, la lumière, enfin toutes ces choses qui les éloignent du Royaume d'Ombre et de ses dangers. Hélas, même s'ils l'ont oublié, nos amis sont encore dans une région sauvage, particulièrement dangereuse ! Alors qu'ils marchent depuis une heure, une véritable horreur tombe du haut d'un arbre sur le dos de l'un d'entre eux ! Après avoir essayé de crever les yeux de sa proie, le petit monstre bondit sur le sol, et rapide comme l'éclair grimpe sur le premier tronc venu pour échapper à ses poursuivants. Pendant tout le temps que dure l'agression (4 ou 5 passes d'armes), ses congénères n'arrêtent pas de pousser des cris per-

çants, tout en bondissant de branche en branche, afin d'intimider le reste du groupe! Ensuite, la bande entière disparaît. Bien habile celui qui pourrait la suivre. Quoi qu'il en soit, les oliortas resteront un moment dans les parages si le personnage attaqué a été grièvement blessé, puis ils partiront en constatant que ses compagnons ne l'abandonnent pas à son triste sort comme cela se produit avec d'autres animaux!

Oliortas

Test de Combat : 6

Test de Perception : 8

Points de vie : 2

Points de souffle : 2

Points d'Énergie : 1

Rapidité ⚡ : 1

Dégâts : [8] PV

Armure : 0/0/0

Taille : 50 cm. Poids : 7 kg. Les oliortas sont d'effrayantes petites créatures simiesques proches des lémuriens et pourvus d'une tête disproportionnée par rapport à leur corps, avec des membres grêles terminés par de longues griffes. Capables de prendre la couleur dominante de leur environnement, ils aiment se jeter du haut des arbres sur leur proie pour ensuite lui crever les yeux. Ceci fait, ils attendent qu'elle s'épuise afin de pouvoir la tuer sans courir de risques. Généralement, ils attaquent des animaux isolés, mais n'hésitent pas, en certaines occasions, à s'en prendre à l'un des membres d'un groupe en espérant que celui-ci sera abandonner par les siens. Comme ils ne font pas de distinction entre un homme et un animal, personne n'est à l'abri de leurs attaques!

Étranges retrouvailles

À moins que les personnages parviennent au point de rendez-vous avant la date fixée par Grenouille et Barrique, auquel cas ils n'ont plus qu'à patienter, une mauvaise surprise les attend : les deux compères ne sont pas là comme ils l'avaient promis. Pourtant, la situation ne recèle aucune menace. Après avoir caché leur embarcation plus loin le long de la côte, par mesure de précaution, ils sont simplement partis se promener. Les personnages les voient revenir un peu plus tard, d'un pas tranquille. Les retrouvailles prennent alors une tournure curieuse. Sur un ton badin, les deux marins questionnent nos amis à propos du voyage aller en bateau et de l'attaque des oupires! Cet interrogatoire n'a en fait d'autre but que de vérifier leur identité! Sont-ils bien ce qu'ils paraissent être? Prudence est mère de sûreté!

Le voyage de retour se passe bien. Port Ulysse est un havre de paix et de tranquillité, l'endroit rêvé pour se reposer enfin un peu!

Sur la route

La distance qui sépare Port Ulysse de Malienda est de deux cent cinquante kilomètres environ. Bien qu'il s'agisse de traverser les Pays laniades et les Terres maliendes, des régions assez sûres, loin d'être un simple intermède, ce long trajet pourrait être fertile en péripéties. À vous d'en décider!

À ce stade de l'aventure, les personnes rencontrées n'associent pas encore les raids des armées du Dieu sombre aux légendes des temps anciens. Ce ne sont que des événements isolés, mystérieux et inquiétants certes, mais auxquels les autorités locales vont mettre rapidement un terme. En fait, la rumeur faisant état

d'un retour du Prince d'Ombre sur l'île commence seulement à circuler dans les auberges et les tavernes de quelques grandes villes, là où se rencontrent de nombreux voyageurs itinérants.

Notons encore que la population des Pays laniades, en majorité gâelle, a tendance à critiquer à plaisir son voisin d'origine barbare. Lors d'une halte, les personnages pourraient bien être impliqués dans une bagarre générale après que plusieurs Gâells aient accusé un groupe de Barbares d'être à l'origine d'un raid ayant eu lieu récemment dans les environs! Provocation délibérée puisque ces derniers ne ressemblent en rien aux Scurfises ou aux Bariadans du Prince d'Ombre!

Points d'aventure

Vous devriez donner entre 3 et 6 points pour cette troisième partie de l'aventure. L'évolution de la situation dépend beaucoup du comportement des personnages. À vous de juger!

Chapitre 4 LE CRÂNE D'ALTIMUS Maître Babyl

Ville lumière

Une semaine plus tard, si aucune difficulté n'est venue ralentir leur avance, les aventuriers pénètrent dans les collines environnant la cité de Malienda. Les couleurs du paysage ont cela de surprenant qu'elles varient du jaune pâle au rouge vif. La terre elle-même possède une très belle teinte ocre. Maintenant, une foule bigarrée de paysans, marchands, hommes en armes allant par petits détachements, riches personnalités confortablement installées dans des palanquins, s'achemine vers la ville. À un moment quelconque, le groupe dépasse un lourd convoi de chariots tirés par des aurochs de plus de deux mètres de haut, transportant d'énormes blocs de pierre semblant avoir été dorés à l'or fin!

La journée est très belle, avec ce qu'il faut de brise pour tempérer l'ardeur du soleil. Il flotte dans l'air comme un parfum subtil qui émoustille! Arrivés sur un mamelon, les personnages aperçoivent enfin Malienda. Vue à cette distance, la ville paraît avoir été coulée dans de l'or pur. Elle repose tel un fabuleux joyau dans l'écrin des collines, inclinée vers l'océan, coupée en deux par les flots argentés du fleuve Bally. Une longue colonne de voyageurs, pas plus gros que des fourmis, ondule jusqu'au pied de son imposante muraille d'enceinte. De leur point d'observation, les personnages découvrent ensuite ces nombreuses carrières de pierre-lumière desquelles les habitants de Malienda tirent une partie de leur richesse. Par un si beau temps, les diverses excavations ont elles aussi la couleur de l'or. De quoi faire perdre la tête à plus d'un individu!

Commence alors la descente vers la capitale. Les personnages se joignent bientôt aux gens qui attendent leur tour pour y entrer. Ils devront patienter une heure environ. Quelques miliciens veillent à ce que personne ne resquille et calment les mécontents lorsqu'un privilégié, brandissant un laissez-passer, file directement vers l'entrée de la cité. Heureusement, des marchands ambulants ont établi leurs échoppes tout le long de la route, tandis que d'autres abordent

directement le client avec leur présentoir attaché autour du cou. Grâce à ce petit commerce, même si la plupart du temps il ne s'agit que d'objets de pacotille, chacun peut tromper son ennui. En tous cas, il crée une animation dont personne ne se plaint, surtout pas les voleurs!

Les tire-laines

Une jeune fille, Malika, pauvrement vêtue mais mignonne, s'approche pour proposer de l'eau fraîche parfumée à la rose et des colifichets. Pendant qu'elle fait l'article, et minaude sous le nez des messieurs de la manière la plus charmante qui soit, deux comparses s'occupent discrètement des personnages, derrière lesquels ils se sont placés dès leur arrivée. Ce trio de tire-laines est assez redoutable. En un éclair, sacoches et baluchons peuvent être fouillés, et tout aussi rapidement les bourses changer de propriétaires! Une légère bousculade suffit pour que les chaînes et les boucles d'oreilles s'envolent! À ce petit jeu, Malika n'est pas la moins habile. Si des mains imprudentes effleurent les siennes, elle est capable de leur voler bagues et bracelets. Nous ne parlons même pas des malheureux qui, aguchés, viennent se frotter à elle. Avant d'avoir pu dire ouf, il ne leur reste rien, pas même un mouchoir! Malgré tout, vous devez tenir compte des circonstances. Une bourse rangée au fond d'un sac est plus difficile à dérober qu'une autre simplement attachée à une ceinture. De ce fait, nos voleurs ne réussiront peut-être pas leur coup.

Pris en flagrant délit, à moins qu'ils n'aient une autre solution, les deux comparses se battent farouchement. Pas Malika! Pour la raison bien simple qu'elle est la fille de l'un des dirigeants de la guilde des voleurs à Malienda. Si les personnages la remettent aux miliciens, ceux-ci font mine de l'emmener pour en fait la libérer un peu plus loin. Quel intérêt aurait-elle à courir ou à résister? En tous cas, si on l'arrête, il est fort probable que nos amis la retrouveront un jour sur leur chemin, et qu'elle ne manquera pas à ce moment-là de se venger! Par ailleurs, les personnages n'ont pas intérêt à toucher un seul cheveu de sa jolie tête. Papa n'apprécierait pas! S'ils devaient être à l'origine d'un tel drame, une bonne âme dans la foule leur conseillera de rebrousser chemin afin de mettre le plus de distance possible entre eux et la colère du père en question!

Mais plutôt que d'alerter la milice, ou de régler le problème les armes à la main, les personnages essayeront peut-être de se lier d'amitié avec nos trois malfaiteurs. Après tout, ce genre de relation peut s'avérer utile dans une ville inconnue! Malika sait apprécier les gens à leur juste valeur! Dès lors, les personnages pourront compter sur elle s'ils ont besoin d'aide. On peut la contacter à l'auberge de la Bourse déliée, dans le Cimetière, un quartier particulièrement mal famé situé à l'extrême sud de la ville.

Malika

Race: Humaine. Âge: 16 ans. Taille: 1,64 m. Poids: 54 kg.

PMJ moyen. Métier: voleuse. Talents: Discrétion +1, Vol à la tire +1.

Considérez les deux compagnons de Malika comme des PMJ moyens en ce qui concerne leur métier de voleur, et des PMJ faibles pour le reste. Le trio a déjà en poche une trentaine de lunes d'argent, en monnaie et en petits bijoux, lorsqu'il décide de s'occuper des personnages. Tous se battent avec des poignards!

La Grande Porte

Durant un bref instant, à la faveur d'un nuage masquant le soleil, les personnages ont remarqué que les murs de la ville pouvaient changer de couleur. D'or, ils sont soudain devenus argentés, pour reprendre quelques battements de cœur plus tard leur teinte originelle. En approchant de la cité, l'impression qu'ils avaient eu du sommet des collines se confirme : la muraille d'enceinte est vraiment gigantesque ! De plus de cinquante mètres de haut, pour une vingtaine de mètres de large, elle est percée d'une porte monumentale qu'empruntent tous les voyageurs en provenance du nord, de l'est et de l'ouest de l'île. Au moment où les personnages s'y engagent, la malchance veut que la roue d'une charrette se brise, précipitant son conducteur à terre. L'incident provoque aussitôt un encombrement effroyable. De plus, comble de désagrément, l'un des personnages reçoit alors en plein visage un cinglant coup de fouet porté par un cocher aussi excédé que maladroit ! Ce qui s'ensuit, nous ne voulons pas le savoir. À vous de vous débrouiller ! Quoi qu'il arrive, tôt ou tard nos amis finissent par franchir le passage !

Un riche quartier marchand s'étend au-delà de la Grande Porte, avec, en entrant, une place immense, très animée, entourée de belles et hautes maisons en bois pourvues d'étroits pignons. Alors qu'ils la traversent, les personnages ont leur attention attirée par des cris déchirants. Rapidement, un petit attroupement se forme devant l'échoppe d'où ils proviennent. Là, à l'aide de tenailles, un barbier est en train d'arracher vigoureusement la dent abîmée de l'un de ses clients ! Plus loin, devant l'officine d'un apothicaire, juste au coin de la place et de la rue du Pont marchand, un bateleur grand et maigre grimace et se contorsionne, puis après avoir fait mine de boire un élixir, visiblement soulagé du mal qui le faisait souffrir, rit aux éclats, pour se lancer finalement dans une série de cabrioles acrobatiques. Bien sûr, cette pantomime a pour objectif d'inciter les chalands à acheter les remèdes de l'apothicaire.

Nos aventuriers n'ont aucun mal à trouver une personne capable de leur indiquer le chemin de l'auberge de maître Babyl, car tout le monde la connaît. Il suffit de descendre la rue du Pont marchand, une voie assez large menant directement au fleuve, et de tourner à droite dans le passage Longue Barbe. L'auberge de la *Bouche magique* se trouve là, à quelques pas seulement de la Grande Porte.

La Bouche magique

Bien que le logement et la nourriture y soient d'excellente qualité, la réputation de la *Bouche magique* tient essentiellement à la personnalité de son propriétaire. Maître Babyl est non seulement un ancien baroudeur, un rude guerrier à qui l'on attribue bon nombre d'exploits, mais aussi un Nain particulièrement sympathique. D'ailleurs, relation de cause à effet, de nombreux aventuriers forment le noyau de sa clientèle ! S'ils ont bien retenu les conseils de prudence donnés par Grenouille, les personnages ne devraient remettre leur médaillon qu'à l'abri des regards indiscrets. Or, l'occasion ne se présentera à aucun moment de la journée, car il y a toujours dans la salle de l'auberge plusieurs clients susceptibles de surprendre ce qui pourrait être dit ou fait ! Le soir, la situation est encore pire. Il n'est en effet possible de s'asseoir qu'en se serrant les uns contre les autres ! Alors, comment s'y prendre ? Simplement en attendant le départ des derniers noctambules ! Solution que le nain soufflera à

nos amis le cas échéant. Une fois l'établissement fermé, le contact peut avoir lieu !

Cette première rencontre est assez brève, l'aubergiste cherchant simplement à savoir qui sont ses visiteurs et qui les envoie auprès de lui. Informé à ce sujet, il fixe un rendez-vous pour le lendemain soir : même heure, même endroit !

Maître Babyl

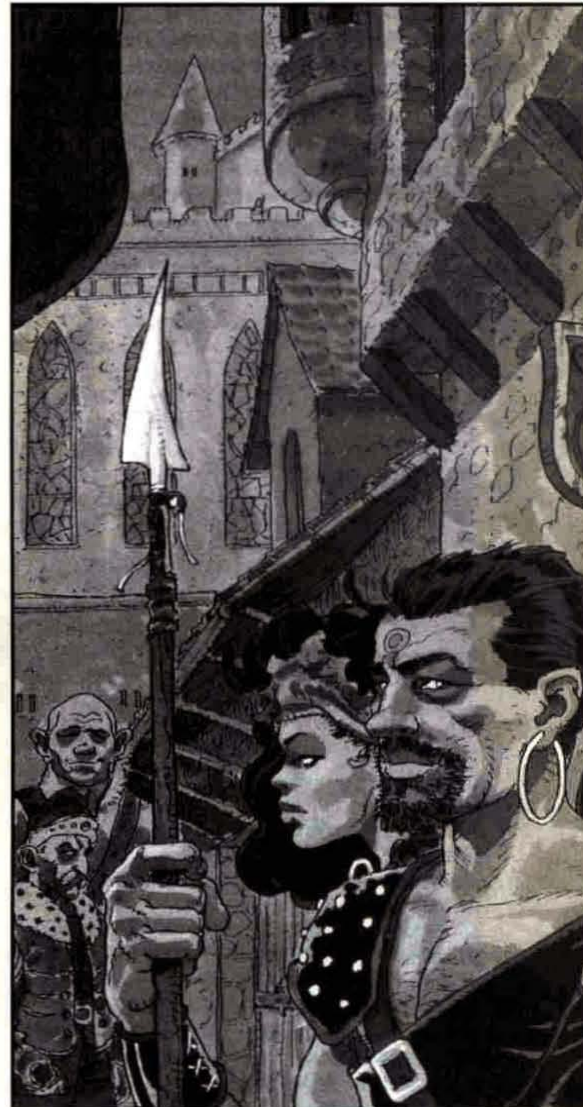
Race : Nain. Taille : 1,55 m. Poids : 72 kg. PMJ fort. Métier : aubergiste. Talents : Hache à deux mains +2, Lutte +1, Cuisine +1, Art magique 0. Énergie magique : Terre 2. Sortilèges : Armure +2, Contrôler un élémentaire de terre -4, Marcher sur les murs 0, Appeler un élémentaire de terre -3, Parler aux arbres -1, Se déplacer dans la terre -1. La hache que maître Babyl a accrochée au mur de l'auberge est magique (+1 aux tests de combat) et possède un contre-sort spécial qui empêche de détecter la magie sur elle. De pouvoir ainsi la contempler tout à loisir, et même de la manier à l'occasion, aucun client ne s'en est jamais douté ! Ce secret n'est pas le seul. Notre aubergiste a en effet une épouse, qui l'aide parfois en cuisine, connue seulement de quelques privilégiés ; quelques pouvoirs magiques puissants ; et surtout une fille dont personne n'a jamais entendu parlé ! Cette jeune demoiselle passe sa vie dans les appartements situés juste au-dessus de la grande salle. C'est une Illuminée ! Maître Babyl peut avoir grâce à elle de petites fioles dont le contenu, un liquide bleu lumineux, permet la guérison instantanée des blessures sur lesquelles on le répand (4PV). Bien sûr, notre Nain ne les vend (4 soleils) qu'aux personnes en qui il a entièrement confiance, et seulement lorsque celles-ci défendent l'île des dangers qui la menacent ! De plus, il n'en a ni souvent ni beaucoup !

Découvrir Malienda

Toute envoûtante et merveilleuse qu'elle soit, nous ne pouvons décrire précisément Malienda dans le cadre de ce supplément. Rappelons néanmoins qu'elle est la capitale des Terres maliendes, le plus grand carrefour commercial de l'île, ainsi qu'un centre culturel et politique des plus influents. Son architecture et son organisation sociale peuvent être comparées à celles des villes du Moyen Âge.

Certains des personnages profiteront sans doute de leur venue pour commettre quelque larcin ! S'ils échappent à la milice, et aux jours de pilori qui sanctionnent ce type de délits, ils doivent alors rendre compte de leurs activités à la Guilde des voleurs. Une nuit, après avoir écopé d'une belle raclée visant à leur apprendre les bonnes manières, ils sont entraînés devant l'assemblée du quartier où ils ont été repérés. S'ils veulent travailler, ils doivent reverser la moitié de leurs gains à la guilde. De plus, on leur affecte un secteur peu intéressant, en l'occurrence celui de la zone portuaire orientale, et on les incorpore dans une bande composée de mendiants, laquelle est dirigée par N'a-Qu'un-Ceil, un vieil homme à la mine revêche ! Avec le temps, s'ils se montrent à leur avantage, ils recevront une meilleure affectation et leur pourcentage augmentera.

Malika peut jouer un rôle important dans ce contexte. Si les personnages l'ont malmenée, elle fait aussitôt intervenir ses relations pour qu'ils croupissent au



bord du fleuve, n'hésitant pas à leur mettre des bâtons dans les roues dès qu'elle le peut. Si au contraire ils s'en sont faits une amie, elle intercédera en leur faveur afin qu'ils ne commencent pas au plus bas de l'échelle. Notons encore que toute récidive des personnages engendre de graves conséquences. Ils ont alors affaire aux assassins de la Guilde des Frères bramanes ! Il n'y a en effet pas de place dans cette cité pour des voleurs indépendants !

Maître Babyl a transformé son auberge en véritables galeries de mine. Ainsi, des poutres d'échafage semblent soutenir les murs de pierre grise et le plafond bas, tandis que, partant de la cuisine, des rails coupent en deux la salle principale. Sur ces derniers, au moment des repas, l'aubergiste roule un petit chariot grâce auquel il transporte ses plats. La lumière provient de petites lampes à huile disposées un peu partout. Dans un renfoncement, une bonne dizaine de tonnelets a été empilée sur une estrade. Au-dessus luit la lame d'une superbe hache de combat. La tête d'un ours énorme que maître Babyl aurait tué à mains nues apparaît sur le mur opposé ! Pour finir, on accède à la partie de l'établissement réservée au gîte par une petite porte à droite de l'estrade. Le rez-de-chaussée comporte trois grandes chambres communes, et le premier étage huit chambres particulières.

En ce qui concerne les tarifs pratiqués, maître Babyl propose un plat unique accompagné d'un pichet de

vin ou de cervoise pour 3 besins. Bien sûr, il est toujours possible d'améliorer l'ordinaire. Les chambres communes sont à 8 besins la nuit, les chambres particulières à 2 lunes d'argent, collation matinale comprise. Les tarifs des pensions complètes sont assez avantageux. Notons encore que maître Babyl est secondé dans son travail par un grand jeune homme dégingandé que tout le monde surnomme Échalas ! La *Bouche magique* paraîtra idéale à toute personne désirant faire la synthèse des rumeurs circulant dans l'île. Pour preuve, même si les escarmouches dont les aventuriers ont eu vent sont encore mises sur le compte des tensions existant entre certains pays, ou de rivalités intérieures, autour des tables de l'auberge on commence déjà à parler des anciennes légendes concernant Anna Camélie et le Prince d'Ombre. Les rumeurs, vraies ou fausses, donnant toujours beaucoup de relief et de vie au monde dont vous avez la charge, il serait souhaitable que vous en prépariez quelques-unes avant que nos amis n'arrivent ici !

Réunion secrète

Le lendemain, maître Babyl apprend aux personnages que des représentants de la secte de la Lune rousse désirent les rencontrer. Sans autre commentaire, après avoir jeté une cape noire sur ses épaules, notre homme les guide jusqu'au lieu secret de la réunion. Pour ce faire, il emprunte un itinéraire tortueux passant par un lacs de venelles enténébrées afin qu'ils ne puissent se souvenir du chemin suivi ! Un test Esprit + Perception <4 + Minéral <4 + Orientation réussi permet tout au plus de subodorer la manœuvre ! Notons qu'à cette heure tardive, les passants sont rares. Enfin, une bonne demi-heure s'étant écoulée, maître Babyl s'arrête au niveau d'une impasse obscure, au fond de laquelle, explique-t-il, les personnages trouveront une porte vétuste. Il leur faudra y toquer un coup, suivi d'un silence, puis deux autres coups rapides ! Lui-même ne les accompagne pas car il doit surveiller les alentours le temps de l'entrevue. Ensuite, ils les raccompagnera jusqu'à l'auberge, où, s'ils le désirent, ils pourront dormir.

Un rai de lumière pâle filtre en dessous de la porte. Dès que nos amis ont agi de la façon indiquée, elle s'ouvre en produisant un léger grincement. Le couloir qui apparaît, au bout duquel se trouve une autre porte, est vide ! Il y a juste là, accrochée au mur de droite, une torche dont la flamme vacille dangereusement ! La porte intérieure donne sur une petite pièce sans particularité, dans laquelle attendent les trois principaux dirigeants de la Secte de Lune rousse de la ville, personnes également responsables de diverses autres organisations occultes. Leur statut les contraint à se montrer particulièrement, voire exagérément prudents. Après s'être installés derrière une longue table située du côté opposé à l'entrée, ils ont dressé une barrière magique invisible, infranchissable, entre eux et leurs visiteurs ! Dix précautions valant mieux qu'une, ils ont aussi dissimulé leurs visages à l'aide de loup noirs, puis rabattu sur leur tête les capuchons de leurs longues robes de couleur rouille ! Pour finir, leurs voix paraîtront étrangement lointaines et déformées ! Chacun d'eux porte sur le devant de son vêtement un motif, surmonté d'une demi-lune, indiquant son appartenance, à savoir : une tour de pierre pour la Guilde des guetteurs, une épée dont la garde ressemble à une paire d'ailes déployées pour la secte Anna Camélie, et un éléphant, monstre mythique des îles méridionales, pour la secte des Frères bramanes. Prudence ne veut pas dire manque de savoir-vivre ! Des tabourets ont été prévus pour les personnages.

Sans perdre de temps, le représentant de la Guilde des guetteurs leur demande de faire leur rapport sur la Porte du Pays odaïles. Il les questionne longuement, exigeant quantité de détails et de plans. La découverte du parchemin de la forteresse du lac (celui signé Rodolf) confirmera les craintes du disciple d'Anna Camélie, une femme, qui est convaincue que la société maliende est infiltrée par les espions du Prince d'Ombre, jusque dans les plus hautes sphères (sans jeu de mots) !

Au vu des informations recueillies par les personnages, les membres de la Lune rousse délibèrent un moment entre eux. Puis ils leur fixent un nouvel objectif. Nos mercenaires doivent cette fois pénétrer dans la tour d'un puissant sorcier, pendant son absence, afin de lui dérober un précieux talisman que l'on nomme le Crâne d'Altimus ! Celui-ci serait capable de réduire une grande partie du potentiel magique du Prince d'Ombre. Les risques étant vraiment importants, il est d'ores et déjà prévu qu'ils recevront en récompense une demeure assez confortable, située dans le quartier des Épices, près de la halle aux Vins. Pour toute information complémentaire, les personnages doivent s'adresser à Durian, capitaine du bateau *les Trois Sirènes*, actuellement amarré sur la rive orientale du fleuve Bally. L'entrevue étant terminée, ils sont conviés à se retirer !

Paré à s'engoufler !

Le chemin le plus simple pour aller jusqu'à l'embarcadere du *Trois Sirènes* traverse le centre culturel et religieux de la ville : le Quartier divin. La foule des passants, composée ici de sages, d'érudits, d'étudiants et de fidèles portant des offrandes à leurs dieux, crée une atmosphère bien différente de celle du quartier marchand de la Grande Porte. Plus loin, une fois dépassé la place où s'élève le temple majestueux dédié à la déesse Meline, le décor change à nouveau ! Tout à coup les maisons rapetissent, les rues se resserrent. On vient de pénétrer dans le quartier Océan, zone portuaire assez pauvre s'étendant des deux côtés du fleuve. *Les Trois Sirènes* se trouve près d'entrepôts situés le long de la rive orientale.

Il est impossible de ne pas ressentir quelque crainte superstitieuse lorsqu'on voit pour la première fois l'un des bateaux de la Guilde des navigateurs, ce sentiment n'étant pas dû uniquement à l'aspect de sa coque, aussi noire que de l'encre. Il y a en effet derrière cette apparence inquiétante comme un terrible mystère auquel l'on serait inconsciemment confronté !

Une étroite passerelle mène au pont sur lequel s'affairaient plusieurs marins. À la poupe, immobile et silencieux, apparaît un homme vêtu d'une robe vert foncé. Il s'agit de Durian, le capitaine du bateau, un Gaël. Comme la plupart des navigateurs, c'est un être taciturne. Néanmoins, il répondra à toutes les questions pouvant être utiles à l'accomplissement de la mission. Tout d'abord, la petite île sur laquelle les personnages doivent se rendre se trouve au sud de la baie de Malienda, à une demi-journée de voyage. Les navigateurs l'appellent l'île sauvage. Elle n'est habitée, dit-on, que par un dangereux sorcier du nom de Karnäg. Afin que la mission ait une chance de réussir, la secte de la Lune rousse s'est arrangée pour que ce sinistre individu ne soit pas là lorsque le bateau accostera ! Néanmoins, les mercenaires n'auront que six heures pour agir, sachant qu'aller jusqu'à la tour et en revenir devrait déjà prendre quatre heures ! Ce délai écoulé, Karnäg risquant de se rendre compte du piège qu'on lui a tendu, et ses pouvoirs lui permettant de regagner sa demeure en un clin d'œil, Durian a reçu l'ordre de reprendre la

mer, que les personnages soient ou non à son bord ! La Secte a remis au jeune capitaine un coffret, portant le symbole béni d'Anna Camélie, dans lequel nos amis devront enfermer le Crâne d'Altimus dès qu'ils auront mis la main dessus. Le talisman a la forme d'un crâne en cristal noir de petite taille.

Durian

Race : Humain. Âge : 27 ans. Taille : 1,77 m. Poids : 78 kg.

PMJ moyen. Métier : navigateur. Talents : Art magique +1, Navigation 0, Orientation 0, Cartographie 0, Sabre -2.

Énergies magiques : Air 1. Sortilèges : Contrôler un élémentaire d'air -3, Créer du vent 0.

La trentaine de marins qui compose l'équipage est en majorité formée de PMJ faibles, le reste étant des PMJ moyens.

Karnäg L'île sauvage

Malgré un ciel menaçant et un vent violent soufflant de travers, le voyage se déroule bien. Le vaisseau noir bondit par-dessus la crête des vagues d'une mer argentée, tandis que l'équipage accomplit les manœuvres dictées par son capitaine avec une vélocité et une habileté remarquables. Presque aussitôt l'île apparaît pour offrir aux regards un paysage d'une inquiétante beauté, fait de hautes falaises et de pics élancés, couvert par une épaisse forêt d'un vert d'autant plus sombre que le ciel déverse sur elle sa lumière plombée. Sans hésiter, Durian contourne la côte par l'ouest pour soudain pénétrer dans un étroit chenal que personne n'avait remarqué. Dans le même temps, le jour prend une teinte de crépuscule. Un éclair déchire les nuages, suivi du sourd grondement de l'orage. *Les Trois Sirènes* accède bientôt à une crique magnifique, calme comme un lac de montagne. Durian donne l'ordre de mettre une chaloupe à l'eau afin que les personnages puissent gagner la petite plage de galets qu'il leur a montrée. Les marins, silencieux, les regardent alors partir !

En longeant la lisière de la forêt, nos amis découvrent un sentier qui s'enfonce rapidement à l'intérieur des terres, montant d'abord en pente douce puis de plus en plus abruptement. Si vous le souhaitez, les deux heures de marche à venir peuvent se dérouler tranquillement. Mais l'endroit peut tout aussi bien receler bon nombre de dangers !

Quelque temps plus tard, juste au pied de l'impressionnant pic central de l'île, les mercenaires débouchent sur un petit plateau aride. Là, au-delà d'une faille profonde qu'enjambe un pont de bois soutenu par des colonnes de pierre, s'élève la tour du sorcier. L'ambiance crépusculaire empêche de bien détailler la scène. Néanmoins, il est possible d'évaluer les principales distances. Le pont, par exemple, se situe à peu près à mi-chemin de la lisière de la forêt et de la tour, l'une et l'autre étant séparées par cent mètres de terrain à découvert. Le pont lui-même fait dans les vingt mètres de long pour trois mètres de large. D'énormes crânes sculptés surmontent ses colonnes. La hauteur de la tour doit être, quant à elle, d'une vingtaine de mètres. En regardant vers son sommet, un œil exercé remarquera peut-être que «quelqu'un» se cache derrière les créneaux. D'ailleurs, de cette position parvient soudain le lugubre hurlement d'un loup ! D'autres hurlements venant d'un point situé plus haut dans la montagne lui répondent aussitôt !

Assez rapidement, le temps peut-être pour les mercenaires de gagner la porte de la tour et de se rendre compte qu'ils ne peuvent la forcer, six créatures semblables à des aigles géants, mais avec des têtes de loups, surgissent des ombres du ciel ! La puissance de ces monstres réside dans certaines capacités qu'ils utilisent de préférence avant de combattre au contact. Si les personnages, précédemment, ont préféré rester sous le couvert des arbres, les aigles-loups prennent position sur les créneaux et attendent patiemment que leurs proies s'avancent au moins jusqu'au pont pour fondre sur elles. Dans tous les cas, au bout d'un certain temps, un nouveau hurlement, assourdi parce que retentissant à l'intérieur de la demeure du sorcier, parvient aux oreilles de nos courageux amis !

Aigles-loups

Test de Combat : 8

Test de Perception : 8

Points de vie : 3

Points de souffle : 3

Dégâts : [c] PV

Armure : 0/0/0

Envergure : 1,70 m. Poids : 50 kg. Leur vitesse en vol est de loin supérieure à celle d'un homme au pas de course, détail intéressant sachant qu'ils peuvent terroriser leurs proies grâce à leurs hurlements. Lorsqu'ils fondent sur elles, celles-ci doivent réussir un test d'Instincts $\approx$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ -1 pour ne pas fuir pendant au moins 1 mn. Les aigles-loups sont alors capables d'emporter dans les airs toute créature de moins de 70 kg pour peu que la marge de réussite de leur attaque soit au moins de 4 ! En combat normal, ils utilisent leur bec ou leurs griffes.

La tour du sorcier

Parce que l'intrigue en pâtirait fortement, les personnages ne doivent en aucun cas se trouver dans l'impossibilité de déceler ou d'ouvrir l'un des passages secrets de la demeure du sorcier. Il leur faut bien sûr chercher au bon endroit, mais là s'arrête la difficulté de l'entreprise. Dès le début, faites les tests correspondants à la place de vos joueurs, ce qui doit être fait de toute façon afin de préserver un certain mystère !

Porte d'entrée

Une porte à double battant, finement sculptée, à laquelle on accède par quelques marches, fait face au pont. C'est un lurre magique, conçu pour transporter instantanément la première personne qui le touche dans une prison située sous terre (voir Derrière le miroir). La véritable entrée consiste en un passage secret que les spécialistes trouveront Aisément (difficulté +1), à condition de se rendre de l'autre côté de l'édifice !

Rez-de-chaussée

Nous nous trouvons dans une cuisine servant aussi de salle de repas. Il y a là une table, une armoire, une cheminée dans laquelle pend un chaudron, de nombreux ustensiles, tous parfaitement rangés à leur pla-



ce. Creusé dans l'épaisseur du mur ouest, un escalier permet d'aller au premier étage. À l'opposé, dans le sol, une trappe en bois cache une ouverture donnant accès à une cave où sont rangées les réserves. Le coin droit de cette cave offre une perspective en trompe-l'œil. À moins d'avancer jusqu'au fond, elle ne semble pas avoir d'autre issue que celle qui mène au rez-de-chaussée. Une fois au fond, par contre, on voit avec surprise, juste dans l'angle, le commencement d'un étroit passage (voir Derrière le miroir).

Premier étage

Cette pièce contient un très beau bureau en bois de chêne. Sont posés dessus un crâne humain, couronné d'un serpent en pierre, et un candélabre à trois branches avec des bougies noires qui, une fois allumées, dispensent une intense lumière bleue. Si ces bougies aident Karnäg dans sa pratique de la sorcellerie, elles handicaperont n'importe quel autre magicien (difficulté -2 à toutes les opérations magiques). Par ailleurs, on peut voir une bibliothèque au contenu tout à fait banal, un large tapis sans motif et, disposées contre les murs, des draperies de couleur pourpre.

Deuxième étage

La chambre à coucher est meublée d'un superbe lit à baldaquin, d'une armoire en bois sombre et d'un coffre contenant quelques effets personnels, dont une

robe de cérémonie sur laquelle est lovée une vipère cendrée ayant momentanément l'apparence d'une grosse chaîne en or massif ! Le fait de la toucher dissipe le sortilège et rend à l'animal toutes ses capacités. Les tentures, de couleur bleu nuit, sont brodées de fils d'argent, et le tapis, dans le même ton, a des motifs incertains et désagréables à regarder.

Vipère cendrée

Test de Combat : 5

Test de Perception : 8

Points de vie : 1

Points de souffle : 1

Dégâts : [a] PV + venin

Armure : 0/0/0

Longueur : 50 cm. Si on pose la main sur la vipère, son test de combat passe à 11 pour cette passe d'arme. Le venin agit à la passe d'arme suivant la blessure. Dans un premier temps il donne 1 de malus à toutes les actions. Une minute après, la victime devient aveugle. Puis elle perd 1PV par minute, à moins que l'on arrive à soigner ou faire saigner la blessure. Le malus de -1 dure 24h, la cécité dure 30 mn.

Troisième étage

Au centre de la pièce, un cercle de minces colonnes ornées de crânes et de serpents entrelacés, entoure un grand pentacle gravé de symboles ésotériques. Des draperies noires couvrent les murs, ici dépourvus de meurtrières contrairement aux autres étages. À l'opposé de l'entrée par laquelle nos amis arrivent, une autre ouverture semble donner sur un escalier qui descend. En réalité, il s'agit d'un « toboggan » caché par une illusion permanente ! Tout personnage y posant le pied, perd l'équilibre. Seule chance de salut, il lui faut alors essayer de se raccrocher à quelque chose, rebord ou jambe d'un compagnon. Pour y parvenir, un test de Corps $\odot$ + Action $\blacktriangleright$ + Humain $\star$ + Acrobatie doit être réussi. Dans le même ordre d'idée, les personnages suffisamment proches de l'idée peuvent avoir le réflexe de l'attraper avant qu'elle ne disparaisse. Tenez compte du fait que cette situation peut aboutir à une réaction en chaîne, les uns entraînant les autres dans leur chute !

Glissant à une allure vertigineuse, la victime ne tarde pas à être propulsée dans le vide, cul par-dessus tête, pour aussitôt tomber au fond de la faille déjà mentionnée. Heureusement, l'extrémité du toboggan ne débouche qu'à une dizaine de mètres de hauteur alors que la faille en fait bien trente ! La paroi rocheuse peut être escaladée. La chute cause [c+2]PV et [d]PS. D'autre part, au milieu des buissons se trouve un squelette encore vêtu des lambeaux d'une armure de cuir. À ses côtés traînent un trousseau de crochets de serrurier et un grappin rouillés, des pièces de monnaie pour un total de trente lunes d'argent, un beau rubis d'une valeur de quinze soleils d'or, et surtout une épée longue, en bon état, dont la lame luit faiblement dans l'ombre. C'est une arme enchantée, qui n'a pas de caractéristiques autres que de pouvoir toucher les êtres magiques !

Quatrième étage

Cette pièce dénudée correspond au laboratoire d'alchimie. Des tables de pierre scellées aux murs montrent des cornues, alambics et autres objets mystérieux, ainsi que des bacs de métal contenant un liquide glaireux. Au centre, sur une longue table de pierre, apparaît une grande cuve en verre pleine d'une eau verte vaguement phosphorescente et du matériel d'expérience varié.

Sommet de la tour

L'ouverture permettant d'accéder au sommet de la tour débouche dans une échauguette munie d'une porte sans serrure. Le reste de l'étage est à ciel ouvert. Au centre est fixée une table céleste servant à calculer le passage des Sphères, de forme circulaire avec des runes gravées sur son pourtour. S'ils ont pensé à se munir d'une corde assez longue et d'un grappin, à condition d'avoir parmi eux un personnage suffisamment fort et habile pour les lancer, les mercenaires peuvent passer par là pour entrer dans la tour.

Derrière le miroir

0 - Bienvenue en enfer

Le passage situé au fond de la cave mène à un nouvel escalier descendant assez profondément sous terre. En bas, nos amis parviennent dans un couloir recti-

ligne d'une quinzaine de mètres de long, sans aucune ouverture, dont les murs dispensent une pâle lumière glauque. Tout au bout apparaît un haut miroir en étain, qui aussitôt se trouble comme le ferait la surface d'un lac dans lequel on aurait jeté une pierre! Deux ou trois battements de cœur plus tard, l'image d'un homme en robe noire s'y dessine. Il a le crâne rasé, d'épais sourcils blancs, de petits yeux d'un bleu glacial cruellement enfoncés dans les orbites. Tandis qu'il commence à parler, les mercenaires peuvent remarquer, peut-être avec une pointe de soulagement, que ses mains sont bien visibles de chaque côté de son corps! Il s'exprime lentement, d'une voix monocorde semblant venir de très loin. Son propos est le suivant: «Voici donc ceux qui veulent me voler. Savent-ils que bien des leurs sont venus jusqu'ici et qu'aucun n'est reparti. Leur a-t-on dit? Maintenant il est trop tard pour reculer. Ont-ils déjà connu la peur de mourir? Bientôt, ils me supplieront de les laisser embrasser le néant. Je vois que certains ne me croient pas. Ils ont tort. En fait, ils sont déjà morts!»

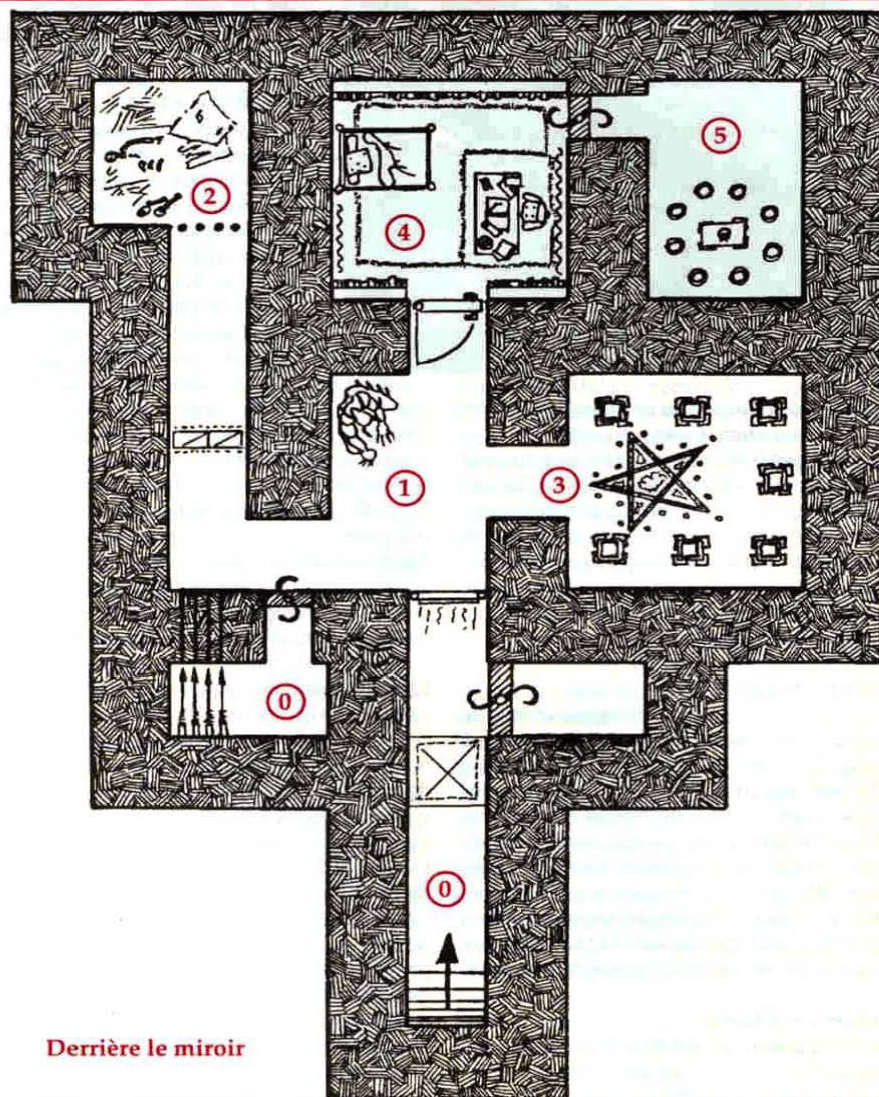
À l'instant même où le dernier mot s'éteint, Karnäg fait mine de souffler vers les personnages. La surface du miroir se soulève pour former une sphère qui s'enflamme en filant vers l'autre extrémité du couloir. Elle passe à un mètre cinquante au-dessus du sol et va s'écraser sur l'escalier, au niveau de la huitième marche exactement. Le phénomène complet

dure seulement deux secondes. Néanmoins, ce laps de temps laisse aux personnages la possibilité de faire un test de Corps $\odot$ + Action $\rightarrow$ + Humain $\star$ + difficulté, cette dernière dépendant de leur attitude pendant le discours. Étaient-ils prêts à bondir (+4) ou bien écoutaient-ils béatement (-4)? Réglez cette situation avec logique. Il s'agit ici d'une question de réflexes. Les personnages pouvant reculer vont le faire. Ceux qui ne peuvent pas, se jettent à plat ventre vers l'avant. Dans tous les cas, les personnages ayant réussi leur test s'écartent du point d'impact de trois mètres. Les autres se sont peut-être baissés, mais ils l'ont fait en restant sur place. Hélas pour eux! La boule de feu, en explosant, fait [R]PV de dégâts dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact, et [C]PV dans un rayon compris entre 3 et 6 mètres. Au-delà, l'effet est négligeable. On peut rider la surface du miroir en jetant un objet dedans, de sorte que la boule de feu dévie de sa trajectoire initiale, mais il est impossible d'interrompre le phénomène. Une fois que la boule de feu a explosé, un passage secret s'ouvre dans le mur de droite et un vent chaud envahit le couloir. Le vent est une illusion, le passage secret un leurre. Ce stratagème a pour but de détourner l'attention des personnages d'un autre danger, bien réel celui-là! Une trappe magique, invisible, s'ouvre dans le sol juste avant le passage secret. Ceux qui tombent dedans, ou qui y sautent de leur plein gré d'ailleurs, se retrouvent en 1 du Carrefour des Maléfices (voir le plan).

1 - Gorgorat

En traversant le miroir, on accède à une pièce dans laquelle s'élève la statue d'une créature vraiment hideuse. De fait, il s'agit de Gorgorat, un démon mineur qui reprendra vie dès que les aventuriers se seront emparés du Crâne d'Altimus. Pour l'instant il est encore en pierre! Sa main droite tient une petite lampe à huile, éteinte, qui pend au bout d'une chaînette. Notez que si un imprudent cherche à briser la statue, il reprend vie aussitôt pour combattre!

Un miroir identique au précédent occupe la partie de mur que nos amis viennent de traverser. En allant vers le couloir de la prison, un passage secret permet de découvrir une petite salle renfermant une machine infernale, une sorte d'énorme arbalète prête à lancer quatre javelines aux pointes acérées.



Derrière le miroir

Gorgorat

Test de Combat : 9

Test de Perception : 8

Points de vie : 6

Points de souffle : -

Points d'énergie : 2

Rapidité : 1

Dégâts : [v] PV

Résistance à la magie : 10

Armure : 0/0/2

Taille : 1,80 m. Poids : 80 kg.

Gorgorat ressemble à un rat humanoïde de grande taille. S'il est tué, son corps prend feu.

Au bout de quelques battements de cœur, il ne reste de lui qu'un petit tas de cendre. Sa puissance réside dans les deux caractéristiques suivantes :

— Il peut attaquer deux fois par passe d'arme. Cela lui donne un avantage énorme sur un adversaire isolé.

— C'est un démon, il ne peut donc être touché que par des armes en fer ou acier trempé, ou des armes enchantées.

2 - Prison

Le mur opposé à la prison comporte quatre trous. Des personnages attentifs peuvent les remarquer. Ce qui ne manquera pas de les rendre prudents et leur évitera peut-être bien des désagréments. En effet, deux des larges dalles du couloir s'enfoncent sous le poids de ceux qui y posent le pied, avec pour effet de faire jaillir du mur les javelines dont nous avons parlé à l'instant. Chaque projectile fait 2PV de dommages. La cellule de la prison est fermée par une solide grille en fer, munie d'une grosse serrure Très difficile à crocheter (difficulté -4). La clef se trouve sur le ourloup (voir plus loin). La cellule elle-même n'a rien de particulier.

3 - Salle de magie

Cette salle de magie est en tout point identique à celle de la tour, similitude compréhensible lorsque l'on sait que c'est la voie empruntée par Karnäg pour venir dans les sous-sols.

4 - Bibliothèque

Le désordre inhabituel régnant ici donne à penser que c'est la véritable chambre du sorcier, en tous cas un lieu où il vient souvent. Plusieurs tapis moelleux protègent la pièce de la froideur du sol, tandis que des tentures de velours rouge couvrent les murs de pierre. Un vaste et haut bureau occupe un angle, couvert d'un fatras d'objets : plumes d'oie, encres de différentes couleurs, parchemins, livres ouverts ou rangés sur des étagères, bougies, petite statuette représentant une jeune femme à moitié nue, bourse de cuir avec un peu de monnaie, dés en os, petits pincesaux, etc. Plus important, il y a une boule de cristal et un coffret en plomb contenant trois beaux cristaux de Pure Magie (300g). Enfin, dans un compartiment secret Difficile à détecter (difficulté -2), se trouve un petit carnet dont les pages sont couvertes d'une fine écriture cunéiforme. Un lit défait, surmonté d'un dais de soie noire, est calé le long du mur à gauche de l'entrée. Un coup d'œil en dessous permet de trouver un long fourreau en cuir ouvragé, dont on peut deviner qu'il sert à ranger un bâton magique. En cherchant encore, on peut aisément trouver, puis ouvrir, le passage secret communiquant avec la salle contiguë. Nous ne mentionnons ici que les principaux grimoires de la bibliothèque de Karnäg, sorcier qui est, ne l'oublions pas, au summum de son art. Nous vous laissons le soin d'imaginer quelles connaissances les personnages, lorsqu'ils seront plus expérimentés, pourront acquérir grâce à eux. Gardez à l'esprit que nos voleurs ont peu de temps devant eux pour faire le tri ! Liste des ouvrages : Les secrets de la pétrification ; Mécanismes et sortilèges ; Voyages dans l'invisible ; Miroir dans un miroir ; Le troisième œil, vision et survie ; La citadelle de l'Esprit ; Arcanes de la volonté ; Manipulations occultes de l'entourage ; Les pouvoirs innés ; Encyclopédie des non-substances ; Le poison, arme du pouvoir ; Initiation à la sphérologie.

Le carnet secret, qu'ils ne sont pas en mesure de décrypter eux-mêmes, contient de précieuses informations sur le culte du dieu Uklan, ainsi que sur l'Ordre noir des sorciers. Si la secte de la Lune rousse entre en sa possession, un jour ou l'autre les personnages recevront la mission d'aller sur une des îles de l'archipel swang afin de mettre un terme au règne de Carnivorous, une créature démoniaque ayant l'apparence d'un gigantesque gorille à quatre bras !

La boule de cristal de la bibliothèque permet de pratiquer une certaine forme de divination, dont la portée est directement liée à l'expérience du magicien qui l'utilise (cela dépend du niveau en Art magique et

en Divination). En ce qui concerne les magiciens du groupe, pour une dépense de 1 EP, des formes positives ou négatives se dessinent à l'intérieur de l'objet en réponse à une question. Bien sûr, le champ d'interprétation dans ce domaine étant assez vaste, les formes peuvent mettre un certain temps à se stabiliser, ou ne pas se stabiliser du tout et rester équivoques !

5 - Lumière noire

La salle du Crâne d'Altimus est baignée d'une lumière noire, dans laquelle le décor et les personnages apparaissent en négatif. Aux parties normalement lumineuses correspondent des taches sombres, et inversement. La relique elle-même est d'une blancheur presque insoutenable ! Elle repose sur un petit autel de pierre, au milieu d'un cercle de huit colonnes tronquées. Dans l'air flotte comme une odeur de sépulcre et, à peine audible, nos voleurs entendent une sorte de rumeur, à moins que ce ne soit une musique lointaine.

Pour s'approcher du Crâne d'Altimus sans courir de risque, il faut passer entre les deux colonnes qui se situent le plus au nord (voir le plan). Toute personne, ou tout objet, pénétrant dans le cercle sans passer précisément par là, disparaît pour émerger aussitôt dans la salle 5 du Carrefour des Maléfices ! Le meilleur moyen de venir à bout de cette épreuve semble être de jeter des objets au-delà de la limite fatidique jusqu'à découvrir le bon chemin. Les joueurs ne manquant pas d'imagination, les aventuriers tenteront vraisemblablement d'autres actions. Celles-ci, pour la plupart, requièrent une habileté extraordinaire ! Si par malheur, la relique tombe par terre, elle se brise en provoquant une prodigieuse explosion à laquelle nos valeureux amis ne survivront pas !

Dès que les personnages se sont saisis du Crâne d'Altimus, tandis que dans la pièce retentit un puissant chuintement, la lumière noire ambiante semble comme aspirée à l'intérieur du coffret dans lequel ils le rangent.

6 - Gorgorat

S'emparer de la relique n'est pas tout, il faut maintenant quitter l'île avec elle. À peine sont-ils sortis de la chambre du sorcier que les voleurs remarquent la disparition de la statue qui était dans l'entrée ! Seuls restent le piédestal et, posée dessus, la petite lampe à huile. Dans le même temps, un Karnäg menaçant apparaît dans le miroir. Il sait qu'on vient de lui dérober la relique, et il veut voir les auteurs du forfait. Il n'est pas prêt d'oublier leurs visages ! Aussitôt après avoir déclaré qu'il se vengera avec la plus grande des cruautés, son image disparaît. Les personnages découvrent alors avec horreur que leur propre reflet reste prisonnier du miroir, atrocement figé !

Gorgorat attend dans le couloir, de l'autre côté du miroir, prêt à bondir sur le premier qui montrera le bout de son nez ! Il combattra jusqu'à la mort plutôt que de laisser échapper le Crâne d'Altimus.

Au carrefour des maléfices

1 - Mais où sont-ils ?

Les visages grimaçant de douleur, bien vivants hélas, de toutes les personnes que Karnäg a sacrifiées dans le temple voisin, couvrent les murs, le plafond, et même le sol de la salle. Le spectacle de ces bouches qui se tordent sans pouvoir briser le silence, de ces yeux qui supplient sans pouvoir verser une larme, est trop difficile à supporter. Et le fait qu'il va falloir

marcher dessus pour sortir de là n'arrange rien à l'affaire, bien au contraire ! Les personnages doivent réussir un test d'Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain ✱ - 4 pour ne pas perdre [C] points d'équilibre psychique.

Si nos amis confient le but de leur mission aux pauvres âmes qui les entourent, et précisent peut-être tout le mal qu'ils pensent du sorcier, l'un des visages, au prix d'un effort surhumain, parvient à articuler quelques mots indiquant qu'il ne faut pas entrer dans le temple d'Uklan ! Précieux conseil !

2 - Le démon dans la statue

Dès que les personnages franchissent le seuil du temple, il est pour eux trop tard ! Une funeste lueur s'allume dans l'œil de l'imposante statue du dieu Uklan, qu'habite l'esprit d'un puissant démon, tandis que de fâcheux événements commencent à se produire ! Une barrière invisible bloque l'entrée. Des rayons paralysants frappent nos amis de plein fouet, et lorsqu'ils fuient vers ces ouvertures latérales semblant leur promettre un abri sûr, ils se trouvent confronter à de redoutables guerriers-squelettes !

Démon d'Uklan

Points d'énergie psychique : 30

Ce démon est lié à la statue et ne peut s'en échapper. Pour mettre en œuvre les pouvoirs dont il dispose, le démon d'Uklan doit dépenser des points d'énergie psychique. En voici la liste, ainsi que la dépense correspondante : animer un guerrier-squelette (4), projeter un rayon paralysant (4), dresser une barrière magique (2), la détruire (1). Sachant qu'il ne dépensera pas plus de 20 points, à moins d'être sûr de remporter une victoire définitive sur ses adversaires, à vous de déterminer ses choix tactiques.

— Animer un guerrier-squelette : le squelette se bat jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou bien jusqu'à ce que le démon d'Uklan décide d'abandonner la partie.

— Projeter un rayon paralysant : le personnage visé doit réussir un test de Corps ○ + Résistance ■ + Minéral ◇ ou un test de résistance magique pour ne pas être paralysé un nombre d'heures correspondant à sa marge d'échec (on prend la meilleure des deux valeurs pour le test).

— Dresser une barrière magique : rien de matériel ne peut traverser cette barrière invisible.

Guerriers-squelettes

Test de Combat : 7

Test de Perception : 5

Points de vie : 4

Points de souffle : -

Dégâts : suivant les armes

Résistance à la magie : 9, mort-vivants

Armure : 2/0/0 contre les armes tranchantes

Taille : 1,70 m. Poids : 30 kg. Chaque guerrier

possède une arme particulière qui, bien

qu'elle soit rouillée, n'en est pas moins

terriblement efficace : épée longue, sabre,

faux à une main ([E]PV et [A]PS), faux à deux

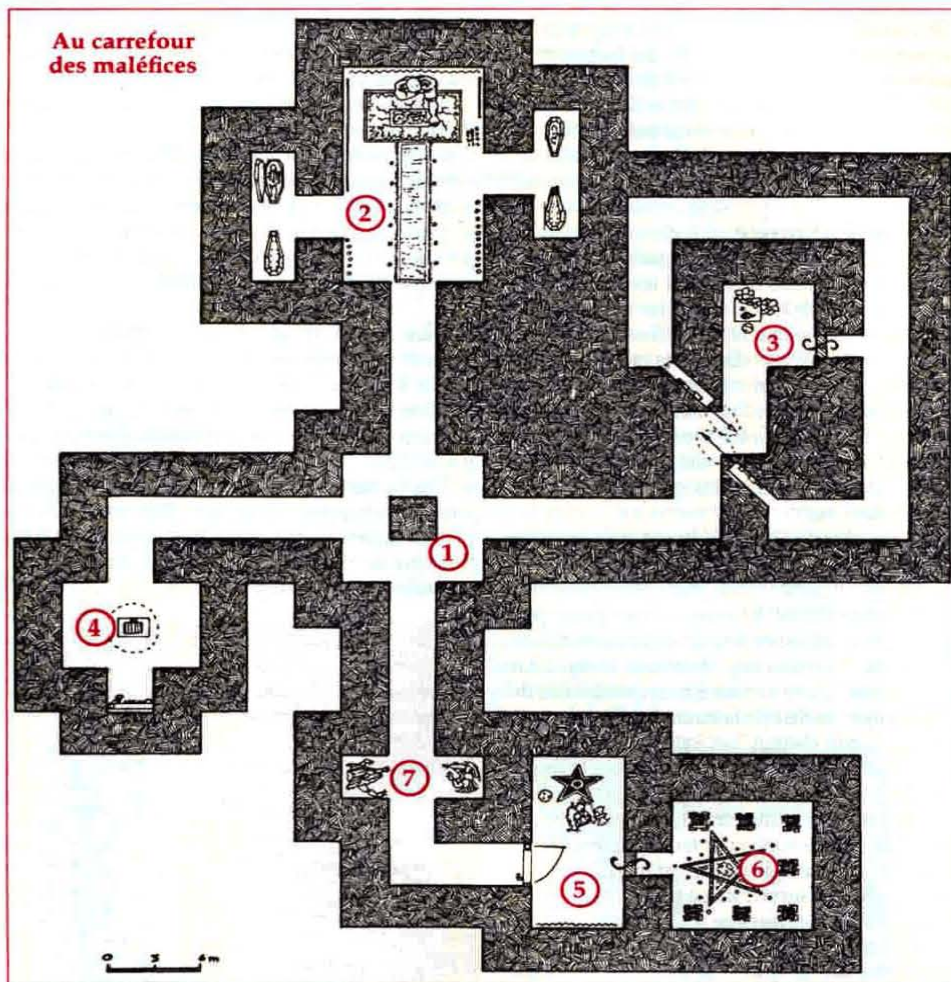
maines ([C]PV et [A]PS). Ils bénéficient d'une

protection supplémentaire face aux armes

tranchantes. Considérez que leur armure

devient (-4) !

Au carrefour des maléfices



Le décor de cet endroit pourrait faire l'objet d'une longue description tant les horreurs que l'on peut y voir sont nombreuses. Pour cette raison, nous vous laissons le soin de le détailler vous-même. Sachez simplement que les guerriers-squelettes dont nous venons de parler reposent dans des tombeaux situés dans des salles voûtées adjacentes au temple (voir le plan).

3 – Du bruit et des odeurs

Une fois dans le couloir, les mercenaires perçoivent un bruit de conversation provenant d'un point situé non loin devant eux. S'étant suffisamment avancés, ils distinguent une pièce aux murs nus, et dans celle-ci deux solides guerriers vêtus de cottes de mailles, armés d'épées longues, tranquillement attablés devant un pichet de bon vin. Les deux hommes parlent un dialecte incompréhensible. Et pour cause ! Tout cela n'est qu'illusion visant à attirer les voleurs dans un piège ! De chaque côté du coude décrit par le couloir, une dalle s'enfonce, actionnant un mécanisme faisant jaillir du mur une pique ([D]PV et [B]PS de dégâts) !

Aussitôt le seuil de la pièce franchi, l'image des deux guerriers attablés s'efface ! Mais la voix de Karnäg se fait entendre : « Voici mon énigme, dit-il. Vous ne pouvez être le jouet que d'une seule autre illusion, après celle de ces deux guerriers... Laquelle ? » Quelques instants plus tard, la réponse arrive : « Cette illusion, mes pauvres amis, consiste à croire qu'il est toujours avantageux de résoudre l'énigme qu'on vous pose ! » Il éclate alors d'un grand rire qui se perd rapidement en échos. Parallèlement, les personnages sentent une odeur bizarre. Toute la mise en scène n'avait en effet d'autre but que de les retenir sur place le plus long-

temps possible, afin que le gaz empoisonné qui a commencé à se répandre dans l'air dès le début de l'énoncé de l'énigme, puisse avoir les conséquences escomptées ! Les personnages se trouvant dans la pièce, ou à moins de trois mètres dans le couloir, perdent 4 points de souffle, ce qui signifie aussi qu'ils devront attendre une heure, dans le meilleur des cas, avant d'être en état de pouvoir continuer leur exploration des lieux !

4 – Le pouvoir de l'araignée

En entrant dans cette salle, les aventuriers découvrent un magnifique écrin de jade posé sur un piédestal, puis, un peu plus loin, une porte couverte d'arabesques dans laquelle ont été creusées douze petites cavités circulaires. L'écrin est fermé, mais il comporte une serrure qu'un expert crochetera sans mal (Serrurerie à 0 ou plus). À l'intérieur, sur un tissu soyeux de couleur noire, repose un morceau d'ambre de forme sphérique contenant une tarentule ! Bien que l'objet s'adapte parfaitement aux cavités de la porte, il ne permet pas de l'ouvrir. Lorsqu'ils tentent de l'utiliser dans ce but, une fois sur deux nos amis subissent un choc douloureux (1 point de souffle) ! Ainsi, estimant que toute la mise en scène n'aboutit qu'à un simple piège, les voleurs ne devraient pas chercher ailleurs dans la pièce. En fait, le morceau d'ambre donne le pouvoir de grimper aux murs telle une araignée, capacité permettant, pour peu que l'on y pense, de repérer un passage secret situé au plafond, lequel donne dans un réduit où Karnäg enferme ses richesses ! Il y a là un coffre en ivoire de grande valeur, incrusté de pierres semi-précieuses, avec des motifs représentant des

tigres. Son contenu consiste en une dizaine de splendides bijoux en or, une petite bourse emplies de pierres précieuses, une dague magique (+1), une boîte de rangement pour la boule de cristal qui se trouve dans la bibliothèque. Par ailleurs, dans un coin on peut voir un bâton magique : la bâton des loups.

Le trésor de Karnäg comprend un coffre en ivoire (60 soleils), des bijoux en or (160 soleils) et des pierres précieuses (250 soleils).

Le bâton des loups

Il est orné d'étroites bandes en or massif, incrusté de lapis-lazuli, et mesure 1,80 mètre de haut (c'est le corps du bâton qui constitue son focus). Son pommeau représente une petite tête de loup sculptée. De nombreuses détectations de la magie seront nécessaires pour connaître toutes ses capacités.

— Premier effet : Le magicien heurte le sol avec son bâton, une seule fois, puis le tend devant lui en grognant le mot de commande (« Mords »). La tête de loup formant le pommeau est aussitôt prête à mordre tous ceux que son utilisateur frappera ([E]PV et [E]PS), et ce pendant 10 passes d'armes. Dépense : 1 PM.

— Deuxième effet : Le magicien frappe le sol à deux reprises, puis lève le bâton au-dessus de sa tête en criant le mot de commande (« Hurle »). Toutes les créatures hostiles dans un rayon de dix mètres autour de lui doivent alors réussir un test de résistance à la magie pour ne pas fuir au plus vite, et ce pendant ME passes d'armes. Dépense : 2 PM.

Le bâton des loups présente la particularité de régénérer les PM qu'il a perdus (il en contient 7), chaque mois, lors de la nuit de la pleine lune si on le laisse planté en terre, sous un ciel dégagé. Pendant cette période, les yeux du loup deviennent couleur de braises !

5 – La salle du ourloup

L'existence de certains pièges devraient contraindre les voleurs à venir dans cette salle. Le ourloup, que les personnages ont entre-perçu au sommet de la tour, le sait pertinemment. Il s'est donc posté là, en attendant

Ourloup

Test de Combat : 10

Test de Perception : 8

Points de vie : 10

Points de souffle : 10

Points d'énergie : 2

Puissance ⚡ : 1

Rapidité ⚡ : 1

Dégâts : [11] PV et [8] PS

Résistance à la magie : 9

Armure : 1/0/0

Taille : 2 m. Poids : 240 kg. Le ourloup appartient à cette catégorie de créatures, si courante dans l'archipel, née de la fusion de deux, voire de plusieurs animaux. Nul doute que lui aussi est issu de l'héritage légué par les pluies toxiques (ici l'ours et le loup). Néanmoins, contrairement aux manambules chez qui l'on ne discerne que dégénérescence monstrueuse, il y a en lui une sorte de perfection, aspect positif hélas contrebalancé par sa haine de l'humanité ! Il porte une armure de cuir et se bat avec une lourde hache de guerre qu'il manie à deux mains !

de bondir sur le premier qui apparaîtra! Si, contrairement aux prévisions, nos amis parviennent à s'échapper avec le Crâne d'Altimus, sans avoir affronté le redoutable monstre, celui-ci se lancera à leur poursuite afin de les traquer dans la forêt, qu'il connaît au demeurant très bien, faisant durer le plaisir avant de les attaquer sauvagement!

Juste en face de la porte d'entrée se trouve un passage secret facile à déceler, à condition bien sûr de chercher au bon endroit. Il donne sur une salle de magie identique aux deux déjà décrites.

6 - La salle de magie

Il suffit d'entrer dans le pentacle pour se retrouver instantanément dans la salle de magie située « Derrière le miroir ».

7 - Les gargouilles

Deux statues de gargouille, répugnantes au possible, ont été placées dans des renforcements de chaque

Gargouilles

Test de Combat : 6

Test de Perception : 4

Points de vie : 4

Points de souffle : -

Dégâts : [D] PV

Résistance à la magie : 10

Armure : 3/0/0

Taille : 1,65 m. Poids : 70 kg. En dehors d'être toutes particulièrement horribles à voir, les gargouilles ont généralement peu de ressemblances physiques les unes avec les autres. Alors que certaines ont des ailes et des pieds fourchus, d'autres possèdent une peau écailleuse et une corne au milieu du front. Donc, laissez libre cours à votre imagination. Elles combattent avec leurs griffes.



Ourloup

côté du couloir. Les créatures reprennent vie dès qu'une personne passe devant elles en se dirigeant du nord vers le sud. Notons que si la situation s'y prête, elles attaquent leurs adversaires dans le dos, après s'être glissées derrière eux silencieusement! Bien sûr, comme pour le Gorgorat, elles combattent aussitôt que l'on essaye de détruire leur statue!

La supplique du supplicié

Durian les ayant attendu si nécessaire un peu plus que prévu, nos amis sont enfin tirés d'affaire! Le voyage de retour ne présente aucune particularité, à moins que quelqu'un n'ouvre le coffret renfermant le Crâne d'Altimus. Dans ce cas, une voix prétendant être Altimus le mage émane tout à coup de la relique! Le maléfique objet ne répand cette fois aucune lumière noire. Il paraît simplement avoir été sculpté dans de l'obsidienne. Sans attendre, le mage raconte son effroyable histoire! Il fut une époque, maintenant effacée de la mémoire des hommes, où il était le plus puissant magicien de l'archipel. Œuvrant pour le bien, il s'attira la haine de nombreux sorciers, lesquels se réunirent un jour afin de le combattre. Il succomba sous le nombre et périt dans les plus atroces souffrances. Non contents d'être victorieux, les sorciers lui tranchèrent la tête. Avec celle-ci ils firent un puissant talisman! Le corps du mage repose en un lieu recelant de nombreux périls, profondément enfoui sous terre, dont l'entrée se trouve à la source même du fleuve Tinistan, à l'extrême sud de l'île de Malienda. Altimus conjure tous ceux qui l'entendent d'amener la relique près de sa dépouille, et de lui donner ensuite une sépulture décente. Ainsi, son âme sera délivrée! Quel que soit l'avis des personnages sur cet événement, quoi qu'ils décident, Durian les raccompagne jusqu'à Malienda. Comme il n'a ni indication ni conseil à leur donner, une fois là-bas, ils feront ce qu'ils veulent. S'ils choisissent de remettre la relique à la secte de la Lune rousse, ils apprendront grâce à maître Babyl que la première moitié des révélations faites par le Crâne correspond à la légende qu'on lui associe habituellement, mais que la suite paraît bizarre! Si nos amis prennent le parti de sauver Altimus, les voilà au seuil d'une nouvelle aventure qu'il vous revient de créer! Néanmoins, nous vous donnons quelques informations utiles!

De fait, toute cette histoire n'est qu'un plan ourdi par Karnäg dans le but de récupérer son bien. Si les personnages tombent dans le piège, inutile de dire qu'ils vont passer un sale moment! Le sorcier les attend dans une crypte, qui lui sert aussi de repaire sur l'île de Malienda, avec quelques-uns de ses servants les plus démoniaques!

Épilogue

Ainsi s'achève la première partie de *La saga du Prince d'Ombre*! Nos regards se tournent maintenant vers un avenir résonnant du piétinement des armées en marche, du galop des chevaux montés par de sombres cavaliers, et du battement d'ailes des dragons rouges plongeant vers les champs de batailles! Dans combien de temps tout cela? Laquelle des deux forces vaincra? Quel rôle joueront nos valeureux amis dans ce titanesque affrontement? Seront-ils balayés comme des fétus de paille, ou bien les verrons-nous porter l'ultime coup d'épée? Autant de questions qui attendent des réponses! À vous de jouer!

Karnäg

Race : Humain. Taille : 1,80 m. Poids : 70 kg. PMJ exceptionnel. Métier : sorcier, génie du mal. Il a contracté la malemagie, et a tellement fait de sacrifices humains qu'il est également possédé par un démon.

Energies magiques : Sorcellerie 3, Nécromancie 2, Invocation 2.

Les talents et les pouvoirs de Karnäg sont si étendus et si variés qu'il est difficile d'en dresser une liste exhaustive! De toute façon, les personnages ne devraient pas avoir à l'affronter. Si pareil malheur devait malgré tout se produire, n'hésitez pas à créer une mise en scène des plus spectaculaires (avec « effets spéciaux »)! Ils n'ont aucune chance de s'en sortir! Cela dit, le sorcier ne cherche pas forcément à détruire ceux qui tombent entre ses mains. Un voleur vivant est à ses yeux plus utile que mort! Il peut, par exemple, être immolé sur l'autel d'Uklan, ou bien être asservi afin de devenir l'un de ces nombreux agents qui agissent en son nom un peu partout dans l'archipel!

Et là-bas, toujours ce vent enragé faisant claquer les étendards, là-bas cet océan démenté, et dans le ciel flamboyant une sphère divine entre des nuages déchirés!

Points d'aventure

Pour cette quatrième partie, plus difficile que les précédentes, les personnages méritent au moins 4 points d'aventure, même s'ils n'ont pas réussi à s'emparer du Crâne d'Altimus. Suivant le comportement qu'ils ont eu, vous pouvez leur octroyer jusqu'à 7 points. Il est temps maintenant pour nos amis de mettre à profit leur expérience. La ville ne manque pas de professeurs, et maître Babyl est en mesure d'indiquer comment les rencontrer. Néanmoins, certaines connaissances ne sont pas à la portée de toutes les bourses! Si les services d'un maître d'armes, par exemple, varient entre 1 et 2 soleils par semaine, ceux d'un mage peuvent être de quatre à cinq fois supérieurs!

Et pendant ce temps-là

Tout comme le monde n'attend pas que nous nous levions le matin pour se mettre à tourner, il en est de même pour l'archipel de Malienda! En informant régulièrement les personnages sur l'évolution de la situation dans l'île, vous donnerez inmanquablement à vos aventures une dimension qu'il vous sera difficile d'atteindre autrement! Fions-nous pour un instant aux prédictions des devins, et voyons un peu ce que réservent les années à venir.

● En l'an 150. Tout au long de l'année, les plans du Prince d'Ombre se déroulent comme prévu. Après la mort de Mogotai, le vieux roi des Mahoteks, dans des circonstances pour le moins suspectes, les cavaliers nomades se lancent à l'assaut des Terres maliendes. Les chevaliers gaëls, battus dans les vastes plaines du nord-est, se retranchent dans la ville de Mascar, leur principale place forte. Les Mahoteks mettent le siège devant ses remparts. Pendant ce temps, la nation barbare se soulève. Niall le Brûlé, roi d'Hokaïs, fait assassiner son rival de Kirrioul, Korl l'Intrépide. Les Bar-

bares se jettent alors sur les Pays lanaïdes, où ils ne rencontrent qu'une faible résistance. Les Pays ilylioles, quant à eux, sont la proie de désordres civils. Pour finir, des rumeurs alarmantes parviennent d'Antaluve. Les Mélénes auraient lancé une vaste offensive contre l'archipel voisin!

Vers la fin de l'année, un petit groupe, qui pourrait être celui des personnages, reçoit la mission d'aller négocier avec Sa Majesté Tioupi, grande protectrice des Crinkles. Cette visite poursuit deux objectifs. L'un est de savoir si le Prince d'Ombre ne s'est pas manifesté dans la vallée des Terres creuses: la réponse est oui. Le deuxième est d'obtenir que l'armée maliende puisse prendre position dans le secteur afin de prévenir toute invasion: la réponse est non!

● En l'an 151. Face à la réponse négative des Crinkles, les autorités maliendes se perdent en atermoiements. Cette attitude leur est aussitôt préjudiciable. Tandis qu'une partie de l'armée du Prince d'Ombre coupe la route reliant les Terres maliendes au sud de l'île, une autre envahit les Pays ilylioles, alors en pleine insurrection. Le roi Arian est empoisonné par sa maîtresse, en fait une redoutable espionne. Toute la région, ou presque, tombe aux mains de l'ennemi! Les Barbares, de leur côté, continuent leur progression et s'emparent de Doëndor. Ils tiennent aussi les villages côtiers de la baie de la Lune rousse, mais se heurtent aux troupes du Château suspendu retranchées dans leur forêt. Les Pirates formores envahissent les Pays karaïdes et menacent la ville sainte de Sā-Anna. Les Fianna des Terres du Centaure se rassemblent afin de les combattre.

Si les royaumes situés à l'ouest de l'île n'ont pas encore été menacés, aucune des actions militaires qu'ils ont mises sur pied n'a eu de résultat significatif. Leur tentative d'envahir les Terres creuses en passant par le nord, afin d'attaquer les troupes du Dieu sombre qui s'y trouvaient, s'est soldée par un échec cuisant. Néanmoins, quelques événements inespérés surviennent dans les derniers mois de l'année. Tout d'abord, des renforts en provenance de l'archipel d'Harad débarquent simultanément à Leïla, en Pays de Guet, et sur les côtes de l'archipel d'Antaluve. Puis, on apprend qu'un vaste réseau d'espions, qui cherchait à renverser le pouvoir en place en Pays karaïdes, a été complètement démantelé. Pour finir, après avoir perdu beaucoup d'hommes, les Mahoteks lèvent le siège de

Mascar et battent en retraite. On apprendra plus tard que cette fuite, malgré tout assez surprenante, aura été dictée par la découverte de plusieurs espions du Prince d'Ombre dans l'entourage immédiat du jeune roi Khoum, l'un d'entre eux étant même son principal conseiller!

● En l'an 152. Après Doëndor, les Barbares se dirigent vers Astence. Les Haddelines du Pays du Roi Ours dévalent des montagnes pour stopper leur avance, avec succès, colmatant du même coup une brèche par laquelle il était possible d'atteindre rapidement la capitale! Malienda n'est pas pour autant à l'abri du danger. Pour preuve, de sanglantes batailles se déroulent presque sous ses murs, au sud-ouest. Avec des fortunes diverses, les bataillons du Chaos surgissent des entrailles de la terre aux quatre coins de l'île. En Pays de Guet, ils sont écrasés par l'armée maliende, en Pays ilylioles, ils doivent affronter un adversaire inattendu en la personne du roi de Nô, alors qu'en Pays karaïdes et odaïles rien ne s'oppose à leur déploiement. Hom'Sock et Fagaō sont prises après que les Formores se soient alliés au Prince d'Ombre. Heureusement, dans le même temps les pirates sont repoussés loin de Sā-Anna. En Pays lanaïdes, les Masques de Mort s'emparent de la forêt du Château suspendu!

● En l'an 153. Suite à de nombreuses tractations, Toudjine, le nouveau roi des Mahoteks, envoie une partie de son armée combattre les Barbares aux côtés des chevaliers gaëls! Encerclé de toutes parts, Niall le Brûlé dépose les armes! Les Haddelines se rendent maîtres de la forêt du Château suspendu et repoussent à la mer les Barbares qui occupaient la côte avoisinante. Pendant ce temps, les partisans de Korl l'Intrépide, le roi défunt, reprennent le contrôle de Kirrioul et de la Guilde des navigateurs. Les troupes du Prince d'Ombre, après avoir marché vers Hokais, font finalement demi-tour pour se rassembler dans la forêt sauvage qui abrite la « Porte » par laquelle elles sont venues. La menace barbare n'existe plus! Par ailleurs l'archipel d'Antaluve, s'étant débarrassé de son adversaire méléne, vole au secours des Pays ilylioles. L'armée du Pays de Guet, après une difficile traversée des montagnes, parvient à bloquer le défilé reliant cette partie de l'île aux Terres creuses. Des renforts arrivent par bateaux de la ville de Malienda.

Tout cela fait qu'à l'issue de terribles affrontements, les Pays ilylioles retrouvent leur liberté. Ici aussi, les troupes du Prince d'Ombre se replient autour de la Porte de laquelle elles ont surgi. Malgré l'envoi de plusieurs émissaires, le roi de Nô refuse toute alliance! Plus au nord, l'ennemi se retranche dans la vallée des Terres creuses, d'où il semble difficile de le déloger. L'armée des Terres Anna Camélie défend farouchement la frontière nord des Terres maliendes, tandis que les Karbades reprennent la ville de Fagaō. En mer, les Fianna remportent des victoires décisives sur les Formores. L'ennemi s'enferme dans la ville de Hom'Sock.

Soudain, vers la fin du mois de Lune fourbe, la population apprend la mort du Prince d'Ombre. Des mercenaires auraient réédité l'exploit d'Anna Camélie en réussissant à pénétrer dans son palais ténébreux, pourtant situé à des lieues sous terre. Ils l'ont tué! Dans le même temps, une centaine de dragons rouges venus de l'île d'Hélevorn se joignent à la force maliende. Quelques gigantesques batailles ont alors lieu, au cours desquelles l'ennemi se bat héroïquement. Pourtant l'issue finale ne fait plus aucun doute. La fabuleuse armée du Prince d'Ombre est définitivement vaincue!

Ce résumé des principaux faits militaires ne doit pas faire oublier que la population civile connaît elle aussi une situation très difficile. Dès les premiers mois de l'année 150, la Guilde des marchands est convaincue d'être un repaire d'agents ennemis. Aussitôt, villes et campagnes sont atteintes « d'espionnisme aiguë ». Même les régions les plus sûres, comme les Pays bramanes et celui du Roi Ours, n'y échappent pas. D'autre part, les rumeurs circulant dans l'île véhiculent souvent de fausses informations, ce qui n'arrange rien à l'affaire! Ainsi, tout concourt à faire de l'île de Malienda un cadre idéal pour d'innombrables et passionnantes aventures! De plus, toute la partie sud de l'archipel, mystérieuse et exotique, reste à explorer! Les personnages n'auront pas assez de toute leur vie pour y parvenir. Il faudra que leurs enfants marchent sur leurs traces, et les enfants de leurs enfants, jusqu'à ce que Vieillard cacochyme s'éteigne. Alors dans le ciel apparaîtra la Nef des dieux, qui emportera avec elle la majeure partie des habitants de l'archipel pour un long voyage vers les rivages d'un autre univers!

SANG DRAGON